LA RIVISTA DEL FANTASTICO - N° 137 LIRE 7.000
L'ETERNAUTA
FUMETTI & GAMES
SETTEMBRE 1994 MENSILE - SPED. IN ABB. POSTALE 50%

Carissimi Eternauti

al ritorno dalle vacanze gli Italiani sono talmente impegnati a riprendere il ritmo lavorativo e a far quadrare i conti familiari che riducono al minimo le spese extra. La voce "fumetti", purtroppo, rientra nella lista delle cose da accantonare, tant'è che a settembre avviene il cosiddetto calo fisiologico nelle vendite dei comics; da ottobre, invece, iniziano a raffica numerosissime fiere del fumetto che hanno il compito di rimettere in moto la macchina dell'intero movimento. Recentemente ho avuto modo di partecipare a quasi tutti questi appuntamenti espositivi e ho notato con piacere che il livello qualitativo medio dell'organizzazione dei singoli eventi è nettamente migliorato rispetto a qualche anno fa. Roma, Lucca, Milano, Treviso, Teramo, Bari, Perugia, Ostia, sono soltanto alcune tappe di un giro d'Italia che viene percorso durante l'anno dalla carovana dei comics: librerie, editori, autori, collezionisti e semplici appassionati si sobbarcano spese e fatiche di viaggio notevolissime pur di stare insieme e di respirare l'odore della china e della carta stampata. Nascono amicizie, si creano associazioni, qualcosa – insomma – si muove, e questo è comunque un fatto notevole nel nostro Paese, così abulico e così lontano dalle passioni politiche e dai dibattiti culturali. Nel nome del fumetto, dunque, le persone non esitano ad uscire dal guscio domestico e a socializzare, e il fenomeno merita secondo me una rilevanza ancora maggiore se si pensa che quello dei comics è uno dei pochi campi in cui le grandi masse accorrono e si riconoscono sempre col sorriso sulle labbra, senza arrivare mai agli eccessi violenti e inconcepibili che il mondo dello sport e quello del divertimento organizzato conoscono – purtroppo – molto bene.

Lorenzo Bartoli

SOMMARIO

L'ETERNAUTA – Periodico mensile – Anno XIII – N. 137 Settembre 1994 – Lire 7.000 – Aut. del Trib. di Roma n. 49 del 20/1/1988 – sped. in abb. postale 50% – **Direttore Resp.:** Rinaldo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amm.:** Via Flavio Domiziano, 9 – 00145 Roma; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma).

BROGUE:
Renarde
di Franz

DIAVOLO! NON FACCIAMO NIENTE DI MALE!

ARF ARF

ECCO LE GUARDIE! ROMPERANNO ANCORA TUTTO!

LO SO, RAGAZZI, LO SO!
C'E' SEMPRE UNA DECIMA, UNA TASSA, UN'IMPOSTA, UN DAZIO PER CHI PORTA QUALCOSA NELLA NOSTRA CITTA'.

E SE I CONTADINI NON PORTASSERO PIU' I LORO RACCOLTI?
HO POSTO LA QUESTIONE AL "BLU"...

ANDREI A CERCARLI, FELEMIUS...

DAVVERO, NON SO CHE DECIDERE...
LA RIVOLTA, MAESTRO...

POVERA PICCOLA, TI LASCI TRASCINARE... PER ORA E' IMPOSSIBILE.
COME? POTREMMO ALMENO PROVARCI.

PROVARCI? SCIOCCA... VUOI SOBILLARE LE CORPORAZIONI... INCITARLE ALLA RIVOLTA SOTTO IL NASO DEL "BLU" E DELLE GUARDIE?

PENSI CHE I SARTI, I PESCIVENDOLI, I FALEGNAMI O I MURATORI TI SEGUIRANNO SUBITO? PRENDERANNO D'ASSALTO LA FORTEZZA?... E TUTTA BROUGUE?

NO... MA STUDENTI, SCOLARI, APPRENDISTI... TUTTI I GIOVANI DELLA CITTA'...
PRONTI A FARSI SVENTRARE, SGOZZARE... DECAPITARE...

E' QUESTO CHE VUOI?

VOGLIATE SCUSARMI, SONO MOLTO STANCA.
TUTTI VIGLIACCHI, VERO, RENARDE?

SOLO LE "CLOACHE" DELLA GRANDE CITTA' SEMBRAVANO NON CAMBIARE... PAURA DEL CONTATTO?, SEMPRE PUTRIDE, TERRIBILMENTE PERICOLOSE.

ERA L'UNICO POSTO INTATTO...

SAI CHE VOGLIONO CHIUDERCI LE OSTERIE?
COSA?
IN TUTT'ALTRO POSTO, INTANTO...

OMM
OMM OMM
OMM OMM
OMM
OMM
OMM OMM

NO!!

SONO PROFONDAMENTE DESOLATO, MAESTRO! MI LICENZI!

NON NE POSSO PIU' DI TUTTO QUESTO LAVORO PER LA GLORIA DEL "BLU"! NON NE POSSO PIU'!

NON NE PUOI PIU' DI **COSA**, BAMBINO ??
AH! AH! AH!

AH! AH! AH!
?!

SPARISCI, RAGAZZO... FATTI SCORDARE...

AH! AH! AH!

NON VOGLIO STARE NELLO STESSO POSTO CON COSTUI. FACCIAMO UN GIRO!
?

TU, CARINA... CI METTERO' DEL TEMPO, MA TI AVRO'.

OH, NO!
COSA C'E'?
OMM
OMM
OMM

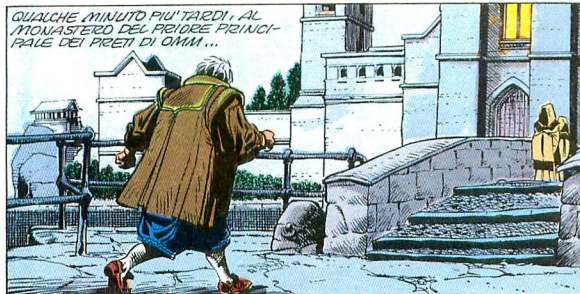
QUESTE VECCHIE CREDENZE LE PENSAVO IN DISARMO. INVECE SEMBRANO PIU' FORTI CHE MAI...
SONO UN RIFUGIO, O NO?

E' PER QUESTO CHE MI FANNO PAURA, ECCO.

GOFF... SE SGOMBRASSIMO, SE PARTISSIMO ENTRAMBI?
LASCIARE IL MAESTRO, FELEMIUS?

DUE NOTTI DOPO ...
SEI CERTO CHE LEI E' QUI ?
VE L'HO DETTO !
MMMM MMMK...

COME SAREBBE SCOMPARSA ?!?

QUALCHE MINUTO PIU' TARDI, AL MONASTERO DEL PRIORE PRINCIPALE DEI PRETI DI OMM ...

SE VOSTRA SANTITA' VOLESSE ACCORDARMI UN COLLOQUIO COL CONNESTABILE ...
E PERCHE' DOVREI FARLO, FELEMIUS ?

VI RICORDATE DELLA TOMBA DEL GRAN PRIORE, IN MARMO DI HARVENG, CHE HO FATTO DUE ANNI FA ?.. NON ABBIAMO MAI DISCUSSO DEL PREZZO E DEL SALDO ...

COSA VOLETE DIRE, FELEMIUS ?
CHE GRANDI, BELLE E POTENTI SONO LE VOSTRE DEVOZIONI ED E' NORMALE CHE OCCUPINO TUTTA LA VOSTRA ATTENZIONE !

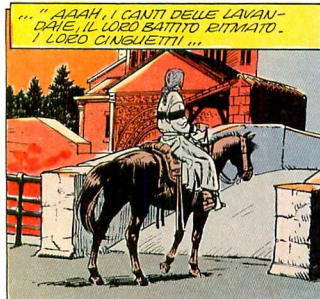
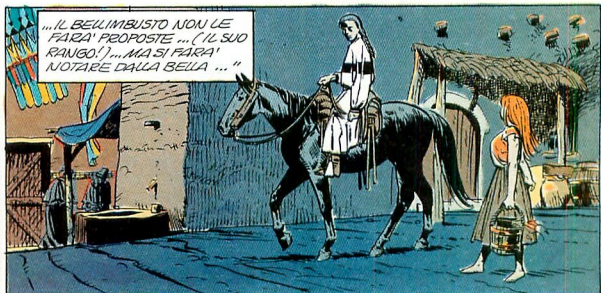
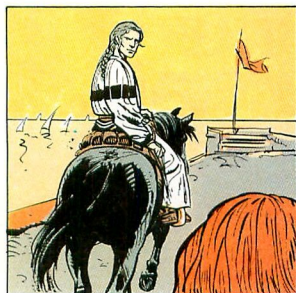
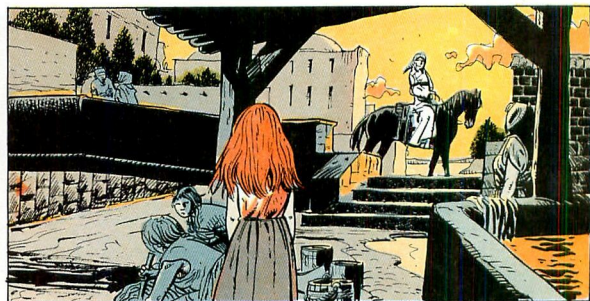
VI RENDETE CONTO DI CIO' CHE MI SUPPLICATE DI FARE, FELEMIUS ?
CONTO SULL'IMPORTANZA E SULLA POTENZA DI VOSTRA SANTITA' ! DEVO SALVARE UNA FANCIULLA !

E ...
COSA ?

AVETE AVUTO L'IMPUDENZA E LA PRESUNZIONE DI SCOMODARE SUA EMINENZA FIN QUI PERCHE' VI SENTA RACCONTARE UNA STORIA ?

UNA BELLA STORIA, "BLU".
VI PREGO DI ASCOLTARLA BENE !

TUTTO E' COMINCIATO DICIASSETTE ANNI FA ...

C'ERA UNA VOLTA ...
... UN GIOVANE E BEL MILITARE, DI FAMIGLIA MOLTO RICCA, CHE VOLEVA DIVENTARE UN MAGNIFICO GUERRIERO, IL PIU' BELLO E IL PIU' GRANDE. ANCORA PIU' GRANDE DI SUO PADRE. QUASI UNA LEGGENDA.
ECCO CHE UN GIORNO IL BEL GUERRIERO, SUL SUO MAGNIFICO CAVALLO, CAPITA VICINO AD UN PONTE!
... " AAAH, I CANTI DELLE LAVANDAIE, IL LORO BATTITO RITMATO. I LORO CINGUETTII ...
... IL BELLIMBUSTO NON LE FARA' PROPOSTE ... (IL SUO RANGO!) ... MA SI FARA' NOTARE DALLA BELLA ... "

UN DOLCE AMANTE M'ATTENDE NEL BOSCHETTO. FIORI DI BOSCO SCEGLIE NEL BOSCHETTO.
AAAH!
NO!
NO!
SSST!
OH!...VOI!!
NON POSSIAMO BIASIMARE NESSUNO! ATTRATTA, SEDOTTA, LA PICCOLA LO LASCIO' FARE!!...
CONTINUATE, FELEMIUS!
BE'! COSA PENSATE CHE ACCADDE? CIO' CHE E' PIU' NORMALE!..

"IL GIOVANOTTO DAL BELL'AVVENIRE CONTINUA A VEDERE LA LAVANDAIA DI NASCOSTO PER NON RISCHIARE..."
ECCOTI!
TI AMO SEMPRE PIU'!
NON HO MOLTO TEMPO, OGGI!
OOOH!
OOOH!
FRA UN PO' NON SI CURERA' NEMMENO DI SPOGLIARMI!
..."MA..."
PREPARA I BAGAGLI PER DOMANI ALL'ALBA.
VERRO' A PRENDERTI. NE HO ABBASTANZA DI NASCONDERMI SE ENTRO O ESCO DI QUI!
!?
"E..."
ECCO... CHE NE DICI?
E'... E' MERAVIGLIOSA!!
AVEVA TROVATO UNA CASETTA NASCOSTA TRA I CAMPI PER IL SUO AMORE COLPEVOLE... DELIZIOSO E BUCOLICO, NO? E POI, UTILE!
FELEMIUS, BASTA!
CONTINUATE, FELEMIUS!

CI METTERAI POCO A PULIRLA, NO ?
OHH, NON PREOCCUPARTI ! HO FORZA PER DIECI ... E TI AMO ...

CERCHERO' DI VENIRE STASERA !
!?

QUANDO, PER CASO, SI INCROCIAVANO A BROUGUE, SI COMPORTAVA COME SE NON LA CONOSCESSE, COME SE NON LA VEDESSE ...

LEI CERCAVA DI FARE LO STESSO, CON SCARSI RISULTATI ...

SAI, C'E' UNA COSA CHE VOLEVO DIRTI DA QUALCHE GIORNO ... MOLTO IMPORTANTE ... IO ...
ASPETTO UN BAMBINO... SONO INCINTA... E' MAGNIFICO, NO ??
COSA !?
NON MI... NON ...
NON PARLARMI MAI PIU' DI QUESTO...
... MAI !
" CIO' FU L'INIZIO DELL'ORRORE PER LEI ... !!
AAAAAHH!
ALLORA?
SI TIENE BENE ATTACCATO, IL MOSTRO ...
PIETA'... P... PIETA'...
DIAVOLO, L'HO UCCISA ...

DAI, FELEMIUS, RESTA ANCORA UN PO'! BEVIAMO ANCORA!
AAH, NO, AMICI. PER OGGI E' ANCHE TROPPO. TENTERO' DI TORNARE A CASA...
DICI BENE... TENTARE!
AH!
AH!
AH! AH!
TRADITORE! FALSO FRATELLO CHE CI ABBANDONA A BOTTIGLIE E BOTTI!
AH! AH!

DINDONDAN DINDONDAN BOTTIGLIA E BOTTE DINDONDAN TUTTA LA NOTTE...

DINDONDAN DINDONDAN BERTA CON LE TETTONE DINDON-DAN
PLOUF!

DINDONDAN DIND...
?
OHOH!

!

FORSE CE LA FAC-CIO!

ALLO-RA?
STA PROPRIO MALE, MA SEMBRA ROBUSTA, AMICO MIO!

L'HO CURATA A LUNGO PRIORE - GIORNI, SETTIMANE... GIOIVO QUANDO RIUSCIVO A FARLE INGOIARE UN PO' DI BRODO, UN PO' DI CARNE...
CURATA E NASCOSTA CON AMORE... MI CAPISCI, "BLU"?

QUANDO STAVA MEGLIO, PASSEGGIAVAMO NEL GIARDINO DI CASA MIA.
LE LEGGEVO RACCONTI.

LE PIACEVANO...

E IO, GIORNO DOPO GIORNO, IO... L'ADORAVO!

SIETE PROPRIO UN BRAV'UOMO, MAESTRO FELEMIUS.

MI ADDOLORAVA SENTIRMI TRATTARE COSI'... SAPEVO CHE DA UN LATO C'ERANO "MOROSI" E "AMANTI"... DALL'ALTRO I "BRAV'UOMINI" CON GLI OCCHI DOLCI... DA BUON CAGNOLONE...

"...ERO COTTO COME UN RAGAZZINO.

MAESTRO! MAESTRO!
?!

ARRIVA IL PUPO!

RICORDATE QUELLA STATUA NEL MIO PARCO, PRIORE? VOLEVATE COMPRARLA... ANCHE TU, "BLU"... IMPOSSIBILE, LA MODELLA VI GIACE SOTTO, NEL SUO ULTIMO SONNO...

E LA BAMBINA, TUA FIGLIA RENARDE, TU ME LA RENDERAI, "BLU"!

IO,,, NON POSSO ORA ,,, TI SARA' RIPORTATA A CASA IN SEGRETO DOPO MEZZANOTTE .

RENARDE ? LA FIGLIA DEL "BLU" ?
E DI UNA LAVANDAIA, PRIORE . PREGATE PERCHE' RIPOSI IN PACE .

BENE ! E' STATO DI PAROLA !...

SMETTILA DI AGITARTI, IDIOTA . TI RIPORTIAMO A CASA ,,,
?

CONTA FINO A CENTO, PRIMA DI TOGLIERTI LA BENDA .

LA ,,, MIA RENARDE !

UN NUOVO GIORNO SI LEVA SU BROUGUE, MA SARA' DIVERSO DAGLI ALTRI ...
NO!!

PERCHE' NON VUOI DIRMI NIENTE?
TI PROIBISCO DI ALZARE LA VOCE, RENARDE!

SE NON LA PIANTI, TI TAGLIO LA LINGUA!
S!!

DBAAOOMM

?
IL CANNONE DELLA PORTA SUD! SEGNALE DI PERICOLO ...

DBLAAMMM

IL CANNONE, "LA VOCE DEL PERICOLO"!

DBLAAMMMM
TRE COLPI! IL PERICOLO PIU' GRANDE!

CI SIAMO!
CHIUDETE LE PORTE E OGNI ACCESSO!...
MA "BLU"... NON POSSIAMO LASCIARE FUORI I CONTADINI CHE LAVORANO...
IL PRIMO FORTE PRESO E INCENDIATO IN POCHI MINUTI...
UNNGGDOOOONNGGGG
DOOONNNGG
DOOOONNNNGG
DOOONNNGG

FORZA! ENTRATE! PIU' IN FRETTA...

ECCO LA CITTA'!

LE CHIUSE!
APRITE LE CHIU-SE!

OH! OH!

E' UN'IDEA DI FELEMIUS, NO? INGABBIARE LA MAREA, GIUSTO? CHE EFFETTO HA?
SI'... AUMENTANO LE PALUDI E BROUGUE RIMANE ISOLATA A EST...

* LEGGERE BROUGUE I : GOFF; SU L'ETERNAUTA N° 125.

PORTA QUESTA LETTERA AL MAESTRO FELEMIUS, RISERVATA ...
MONTATE IL CAMPO !
ZNAKT
OHOHOOOH ! CHE PESCIONE HO PRESO !... QUALCUNO SARA' FELICE ... ALTRI, INFELICI !...
MA ...
? ?
APRITE LE PORTE !

REGINA! MANDANO DEGLI EMIS-SARI!

CHE SUCCE-DE?
"BLU" SEMBRA ARRENDERSI AGLI ASSE-DIANTI!

FIGLIA, SPERO CHE TU MI VEDA DALLE MURA DI BROUGUE, E CHE SI PARLI A LUNGO DEL MIO CO-RAGGIO ...

!?
BROUGUE!
?!

MA... MA STA CARICAN-DO!
COSA? E' PAZZO! PAZZO FU-RIOSO!
SUVVIA!

E' COSI' CHE SI PARLA DEL PROPRIO PADRE, CARA RENARDE?
CHE VO-LETE DIRE, MAESTRO ?!

TIENI, LEGGI QUELLO CHE HA TROVATO UNO DEI MIEI ALLIEVI ... PER CASO ... NON E' INDIRIZZATO A TE, MA PUO' INTE-RESSARTI. DAI, LEGGI!

UNA CONFES-SIONE TOTALE ... E DI UN CERTO PESO!

QUESTA E' UNA GRANDE GIOIA, PER ME! DETESTO IL "BLU", E ODIO FELEMIUS DA SEMPRE.

VOI...
NON TOCCARMI, GIOVANOTTO! SE COLPISCI UN MAESTRO SARAI LAPIDATO..., E' LA LEGGE DI BROUGUE.
E' VERO, LASCIA STARE, GOFF!

BROUGUE!

REGINA! QUEGLI IDIOTI CI CARICANO! IH! IH! IH!
NON UCCIDETELI!

RENARDE!

OH! OH! OH! OH! OH! OOH! OH! OOH! OOH! OH! OH!

C'E' GRANDEZZA NELL'UMILIAZIONE, RENARDE! TI GIURO CHE PAGHERO' PER TE...

CATTU-RATI!

CHIEDETE LORO IL PERCHE' DI QUESTO GESTO SUICIDA... MA SENZA UCCIDERLI! ... DOVRANNO SOFFRIRE UN PO'...

AHHH! AHH!...

CE N'E' UNO CHE RIFIUTA DI PARLARE... ANCHE SOLO PER DIRCI QUANTE DITA GLI RESTANO ... SE CONTINUIAMO, MORIRA'.

POTREMMO PATTEGGIARE UN ACCORDO...
DOB-BIAMO!
SIAMO MERCAN-TI, POLITICI... NON MILITARI!

MI FATE RI-DERE... E LA CHIESA?..

LA CHIESA! LA CHIESA COSA?!

NOI CORPORAZIONI DI MURATORI, CARBONAI, PESCIVENDOLI, FABBRI E GLI ALTRI ... NON SIAMO L'ANIMA DI BROUGUE?

OOOMM OOMM OOMM OMM OOOMM OOOOM OOMM OOOMM OMM OOMM OMM OOOMM OMM OOMM OMM OOOMM OMM OMM OOOMM

CON CHE DIRITTO INTERVENITE, PRETI?
SIAMO I PRETI DI OMM... OMM E' IL SOLO FINE...

L'UNICA VERITA' E' DI OMM ... SIAMO L'UNICA POSSIBILITA', L'ULTIMA RISORSA DI BROUGUE...

APRI LE PORTE, BROUGUE... O TI DISTRUGGERO'...

STA A NOI PRENDERE IN MANO IL FUTURO DELLA CITTA'!
L'ARMATA BLU CI AIUTERA'!
NE SEI CERTO?

E'... TEMPO CHE PAGHI I MIEI... ERRORI... I MISFATTI...

NON IMPORTA CHI... O COSA, SALVA RENARDE! PER ME E' FINITA...

RENARDE! GOFF! DI QUA, PRESTO...

ME LO SENTIVO, CARA... HO AVVISATO "RAMPANTE". DOBBIAMO AVERE, IN FRETTA, AIUTO DALLE TERRE-LONTANE E DAI FRATI-SOLDATI!

ECCO IL MODO PER USCIRE DA BROUGUE. ANDATE, PRESTO!

GOFF, TE L'AFFIDO! "RAMPANTE" VI ASPETTA DIETRO LO STUDIO DI SCULTURA!
"RAMPANTE"?!
TI SPIEGHERO'...

ANCHE VOI, RAGAZZI, ANDATE! PRESTO LA CITTA' SARA' OCCUPATA... SARANNO DOLORI, TORTURE E MORTE PER TUTTI... PORTATE ALTROVE I MIEI INSEGNAMENTI...

VENITE, ANDIAMO DI QUA... PRESTO!

ASPETTATE UN ATTIMO, PREGO.

EHI! MA CHE FAI?

MI CAMBIO, SCEMO! LA CAMICIA BIANCA SAREBBE UN OTTIMO BERSAGLIO!

POCO PIU' IN LA'...
LA REGINA CHIEDE SE VOLETE FINIRE COSI'!?

CHE E' SUCCESSO AL "BLU"?

HMM... QUALE PEZZO VOLETE ?!

INSOMMA! CI SFRACELLEREMO SULLE ROCCE!
ZITTO!
MA NON POTEVAMO CONTINUARE PER LE FOGNE??

UPS!

FALLA FINITA!
UHMPH!

PERO' IO... OOOH!

GOFF! NO!
HH!

DESOLATO, DEVE RISALIRE DA SOLO, O CI TRASCINERA' CON LUI...

HHGGNNN!

SE SCIVOLA O CADE PER ERRORE, E' UN SUO PROBLEMA...
GOFF, NON GUARDARE MAI DI SOTTO O DIETRO!
LA'!
TLOK
TLOK
WAOOW
SSSHH
SSSHH
VIENI, SI'?!
LOKT
RAGAZZI, CI SIAMO... ORA CI DIVER-TIAMO!
...MA VA'...
EH!
DOVRESTE FARCELA! PRIMA QUI, POI OHP! SULLA PIATTA-FORMA!
E' PAZZO, COMPLETA-MENTE...
BENE!
OTTIMO! BRAVA, RENARDE!

NON CI VENGO!
MA DAI, GOFF...
NO!!
VA BENE, BUON RITORNO! E NON PERDERTI, AMICO!
MMEERDAAA!

BENE!
AAAHH!
AAAH!
!!A!AA!
NO!
!!AAIAA!
IH IH IHIH!
INSOMMA, GOFF! MUOVITI, NON GIÒCARE!
?!
RENARDE, SEI UNA PESTE! PERCHE' RISCHIARE DIECI VOLTE LA MORTE SE BASTAVA SCENDERE ? MI VUOI MORTO ...
ZITTO! "RAMPANTE" SA CIO' CHE FA.
SI'! PRENDIAMO LA SOLA VIA QUASI SICURA PER USCIRE.

OH!
ATTEN-TO...
COLANO OLIO BOLLENTE SULLA GALLERIA DOVE ERAVAMO PER RENDERE LE MURA SCIVOLOSE E MENO ACCESSIBILI ...
"L'HA IDEATO UNO DEI MAESTRI."
VOLETE FARMI CREDERE CHE USCIREMO DI QUA SENZA FARCI SGOZZARE O ROMPERCI LE OSSA?..
NO...
MA CI PROVEREMO, SENZA ASPETTARE LA NOTTE E SENZA VOLARE COME UCCELLI.
DI QUA!
SSSHHT!
32

PRENDETE QUELLE TAVOLE DI LEGNO LÀ A SINISTRA E NON MOLLATELE!

DONKTT
DONKTT
CHE COMBINA?

DONKTT

DDRRRRRRR

GRAZIE FELEMIUS... FUNZIONA!

AAHHAAHH!

KNOKT

AH! UN SOLO COLPO E CENTRO PIENO!
33

LASCIA! SONO SOLO RAGAZZI.
OCCUPATI PIUTTOSTO DI QUELLO CON LA FIONDA.
SI'!
VISTO?... A PIU' DI CINQUANTA PASSI...
SCENDI DI LA', GROBIUS. SARAI...
ZZOK
EURGH!
GUARDATE!
COSA VOGLIONO?
POPOLO DI BROUGUE! LA NOSTRA VENERATA E POTENTE REGINA ASPETTA I TUOI EMISSARI... NON ASPETTERA' MOLTO.
SECONDO PRIORE! ANDATE CON I RAPPRESENTANTI DELLE CORPORAZIONI.
!
?
34.

IN NOME DI BROUGUE, DEI SUOI BORGHESI ED ABITANTI ...
E ...

... DELLA CHIESA!
DELLA CHIESA ...

PROTESTO CON LA MASSIMA ENERGIA PER IL VOSTRO COMPORTAMENTO INQUALIFICABILE.

ENTRO DUE GIORNI DEPORRETE LE ARMI E CI APRIRETE LE PORTE DELLA CITTA'. DA QUEL MOMENTO, PASSERETE SOTTO IL CONTROLLO DEGLI UOMINI DEL SUD E OBBEDIRETE ALLE LORO LEGGI. UN TERZO DEI VOSTRI BENI, ORO, DENARO, GEMME ... SARA' PER NOI.

OPPURE, PRENDIAMO LA CITTA' E I SUOI BENI CON LA FORZA ... SENZA PIETA'.
!

PERDERESTE MOLTO PIU' DI UNA PARTE DELLE VOSTRE PROPRIETA'. QUESTA E' LA DECISIONE DELLA REGINA ...

E ... LA CHIESA ?
... !

CHI VORRA' CONTINUARE A PRATICARE LA RELIGIONE POTRA' FARLO. NON TOCCHEREMO I LUOGHI DI CULTO ... NON CI INTERESSANO, MA I PRETI NON NE USCIRANNO PIU' ...

BENE!
HANNO DETTO TRE GIORNI?
DUE.
PFF ...
35

E' TUTTO, PRIORE.

E...
SIGNORI, NON HO ALTRO DA AGGIUNGERE!

QUINDI, DOPO LUNGHE ORE DI DISCUSSIONI E PAROLE VARIE, DOPO TONNELLATE DI RICHIESTE E CONCESSIONI... SOTTO GLI OCCHI TERRORIZZATI E INCREDULI DEL POPOLINO...
E L'ARMATA? GLI UOMINI DEL "BLU"?
DOPO LA TRISTE FINE DEL COMANDANTE SI SONO RITIRATI AFFLITTI NELLA FORTEZZA... NON SI SA ALTRO.

GUARDA, E' COME MORTA... NESSUNO. HANNO ABBATTUTO I PONTI...
E LE BALAUSTRE!

IN TEMPI BREVI, LE TRUPPE DEL SUD ENTRARONO NELLA VECCHIA BROUGUE.

BROUGUE E' INVASA, PRIORE! SIAMO OCCUPATI...

36

LA REGINA VIDE IMMEDIATAMENTE I BASSIFONDI E LE CLOACHE...
PULITEMI QUESTI LUOGHI IMMONDI, SGOMBRATE I RIFIUTI DELLA CITTA'. SE RESISTONO, UCCIDETELI.

COSI' FU FATTO...

REGINA, VI SUPPLICO... NON DISTRUGGETE I TESORI DI BROUGUE.
CHI SEI?

FELEMIUS, NATIVO DELLA CITTA'. PITTORE, SCULTORE, INGEGNERE, INVENTORE RICERCATORE ED ALTRE COSE ANCORA.
POTETE UCCIDERMI. SARO' FELICE SE MORENDO DARO' IL MIO SANGUE ALLA CITTA'.

OOOH! CHE BELLA FRASE! MI PIACI, VECCHIO FELEMIUS. VIENI, HO MOLTO LAVORO PER TE.
VECCHIO?
37

GUARDA! IN QUELLA BAIA MI COSTRUIRAI UN PORTICCIOLO PER LE MIE NAVI, LE MIE FELUCHE... CON UN FARO PER GUIDARLE DI NOTTE.

TU SAI COSA C'E' DIETRO LE BRUME ROSA?

CHI HA VOLUTO SAPERLO NON E' MAI TORNATO A RACCONTARLO... E' RIMASTO LA'. ABBIAMO PREFERITO SEMPRE ESPLORARE QUESTO CONTINENTE.

NON HAI PAURA DI ME, FELEMIUS?
NO... E PER RISPONDERE ALLA DOMANDA SUCCESSIVA: PERCHE' MI PIACI MOLTO...
... SEI BELLA, INTELLIGENTE E MOLTE ALTRE COSE...

NON DIRE ALTRO O TI FACCIO UCCIDERE.
AVEVO FINITO!... QUANDO POSERAI PER ME?

VATTENE... TI FARO' CONVOCARE.
BENE!

PASSARONO ALCUNI GIORNI.

HO FREDDO...
VADO A FARE UN GIRO.

RENARDE! PARLAMI DI QUEL TIPO... CHI E'?
AAAH! ECCO IL PERCHE' DEL TUO MUSO! OH! E' UNA STORIA LUNGA E STRANA, GOFF. SIAMO STATI ALLEVATI INSIEME E...
UH!

EHI! MA SIETE SCEMI?!
?
!?
38

DIAVOLO! LA "LEGA"! LA "LEGA" QUI!? "LA CORTE DEI MIRACOLI"... PERCHE' ATTACCATE "RAMPANTE"? SIETE DIVENTATI MATTI?
MEERDAA! RENARDE.
OOH! NON SIAMO PIU' UOMINI, MA NEANCHE BESTIE, CHANKR.
GIUSTO! NON BASTA CHE BROUGUE SIA OCCUPATA DA QUELLI DEL SUD? DOBBIAMO ANCHE SBRANARCI TRA NOI?
NON DIRE SBRANARE, MI METTI FAME!
RISPETTIAMO FELEMIUS... E' L'UNICA RAGIONE PER LASCIARVI ANDARE... MA FATELO SUBITO! SUBITO.
UNA SOLA DOMANDA!.. CHE CI FATE QUI?
CI HANNO CACCIATO! HANNO BRUCIATO IL NOSTRO QUARTIERE. NOI... NOI SIAMO UNA MALATTIA, UN'INFEZIONE E ANDIAMO VERSO I RICCHI VILLAGGI PER MUNGERLI... UNA BELLA GUERRA.
DIFFICILE CHE UNA GUERRA SIA BELLA.
CI SONO ANCHE BELLE PIOGGE CHE PROVOCANO INONDAZIONI, BEI VENTI E BEL SOLE CHE DISTRUGGONO TETTI E RACCOLTI...
39

TUTTO BENE?

PENSI CHE FARANNO CIO' CHE HANNO DETTO?

SI'... CREDO...

ALLORA E' FINITA?

PERCHE' SEI SILENZIOSO, FELEMIUS?

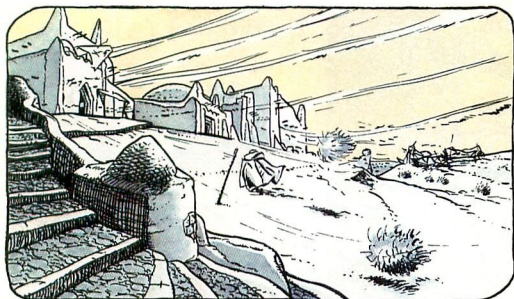
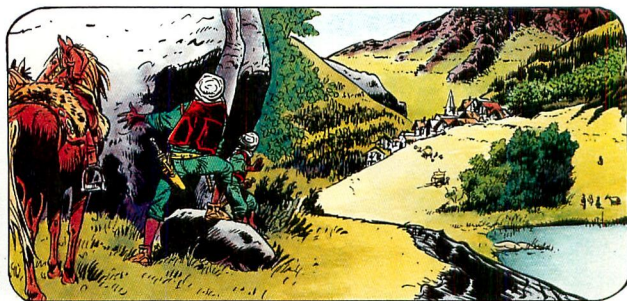
VELI, BROCCATI, GIOIELLI QUANDO SOTTO SI INDOVINA UN CORPO COME IL TUO... UN PECCATO!...

BEL RINGRAZIAMENTO PER UN OMAGGIO ALLA BELLEZZA, REGINA!
INSOLENTE! CHE TORTURA TI FARO' SUBIRE? LA RUOTA? LO SQUARTAMENTO? IL PALO?

E' LA PRIMA VOLTA CHE UN UOMO MI PARLA COSI'... SENZA PAURA, CON FRANCHEZZA!
VIENI DI QUA, VECCHIO FISSATO!
VECCHIO! ...VORREI CHE MI CHIAMASSI CARO MAESTRO, ORMAI REGINA!

SU QUESTA PIAZZA MI FARAI COSTRUIRE UNA SALA APERTA A TUTTI, DOVE SI RIUNIRANNO I RESPONSABILI DELLA TUA CITTA' E QUELLI DEL MIO POPOLO, PER DISCUTERE IL BENE DI TUTTI...

AVRA' TRE GRADINI MOLTO BASSI, IN MODO CHE TUTTI STIANO SEDUTI SENZA SCALMANARSI, GRIDARE O AGGREDIRSI. VOGLIO UN POSTO DOVE SI PARLI CON CALMA E DISCERNIMENTO.
DIMMI... PERCHE' HAI LASCIATO LE TUE TERRE?

LA SICCITA', IL FREDDO, IL VENTO, LA DESOLAZIONE! NON C'E' GUERRA DI RELIGIONE, DIETRO TUTTO QUESTO.
40

* VEDERE BROUGUE 1: GOFF; L'ETERNAUTA N° 125

TI GIURO, FELEMIUS, CHE ABBIAMO SOFFERTO PER ARRIVARE A QUESTE TERRE SPLENDIDE E RICCHE. UN GIORNO TI RACCONTERO'. MA...
MA...
MA NON SAI COME FAR CAPIRE E ACCETTARE QUESTO ALLA GENTE DI QUI. CONTI SU DI ME, MA TI SBAGLI. GIA' MI ODIANO SOLO PERCHE' LAVORO PER TE.
IN PIU'...
IN PIU', FELEMIUS?
COSA? BROUGUE? I BARBARI?
!! !
DITE CHE LA CITTA' E' PRESA?
COMPLETAMENTE!
PENSO DI AVER SBAGLIATO QUALCOSA... E NON SO COME CORREGGERE L'ERRORE...
SE PROMETTI DI NON MOSTRARLO A NESSUNO... POTRAI ANCORA RITRARMI...
REGINA, L'ARTE E' FATTA PER ESSERE VISTA. DETTO CIO', RISPETTO LA TUA SCELTA. MA SONO CERTO CHE PRESTO VORRAI FAR VEDERE IL MIO LAVORO, FARLO AMMIRARE!
NON HAI UN NOME, REGINA?
NON RISPONDI? VA BENE... NE TROVERO' UNO TUTTO PER ME!
IN EFFETTI, L'ERRORE DI FELEMIUS ERA IN MARCIA.
SEI CERTO DI QUEL CHE DICI, RAGAZZO?
DOBBIAMO CREARE UN BLOCCO. NON PORTARE NIENTE A BROUGUE. BLOCCARE LE NAVI CHE SCARICANO...
MA NON POSSIAMO AFFAMARE GLI ABITANTI!
42

DI BOCCA IN BOCCA, LA NOTIZIA SI PROPAGO' RAPIDAMENTE.
BROUGUE E' PRESA!
OOH! NO!

CHE CI SUCCEDERA'? POVERI NOI!

MENDICANTI E VAGABONDI HANNO OCCUPATO I TERRENI DI HUPPIOT!
AH! HANNO MANTENUTO LA LORO PAROLA, GLI IMMONDI!
HMM! VUOI ANCORA CHE TI RACCONTI DI "RAMPANTE"?

" E' UN'ALTRO DEI BAMBINI RACCOLTI DA FELEMIUS ... MA LUI ERA SPECIALE, SAI ... FU TROVATO SUI GRADINI DELLA CHIESA DEL CAMPANARO MATTO ...
?
OUIN!

... CHE L'HA NASCOSTO PER ANNI NELLE TORRI PIU' ALTE ...

... DOVE IL RAGAZZO E' CRESCIUTO CON I PICCIONI COME COMPAGNI!

ABITUATO ALL'ALTEZZA, NON SOPPORTA DI METTERE I PIEDI A TERRA."
43

GUARDALO SULL'ALBERO. VIVE SOLO COSI'!

CHE FARAI ORA, "RAMPANTE"?
NON SO! STO BENE QUI. AMO QUESTA CALMA, VIVERE CON GLI UCCELLI. PERCHE' TORNARE A BROUGUE...

INVECE DI STARNAZZARE, FARESTE BENE AD AIUTARCI, GIOVANOTTI!
E' VERO!

KKKRCHT

UCCIDI UCCIDI
UCCIDI UCCIDI

HERK! HERK! NON VI LASCEREMO OCCHI PER PIANGERE
UCCIDI

PRESTO, DONNE! NASCONDETE I BAMBINI! SONO I RIFIUTI DI BROUGUE!
ORRORE!

INDIETRO, MAIALI!
YERK! YERK! UN GALLETTO!

ASPETTATE COSA, VOI? LO SFRACELLO O... OOH!

CHI CAVOLO SONO?
KESEKSA! IMBECILLE!... LE NUOVE MILIZIE BORGHESI CON QUELLI DEL SUD!

ALL'ATTACCO!
MORTE ALLE CANAGLIE!
CARICATE QUEI CANI!
44

NON TEMETE, PAESANI! BROUGUE E GLI UOMINI DI NDJIBATTI, QUELLI DEL SUD, HANNO RAGGIUNTO UN ACCORDO...

...A VANTAGGIO DI TUTTI. ECCO GLI EDITTI APPROVATI DALLE CORPORAZIONI E DALL'ALTA BORGHESIA. VA TUTTO MEGLIO DI PRIMA...

AH, BENE!

ADESSO CHE FAREMO!?
HMM! ASPETTIAMO QUI ANCORA UN PO'...

NON POSSIAMO INSEGUIRLI NEI BOSCHI...

E TU?

IO? REALIZZERO' UN SOGNO: VOLARE PIU' ALTO...

CERCHERO' DI RAGGIUNGERE IL MONTE DEI FRATI-SOLDATI E DI CONVINCERLI A RIPRENDERE BROUGUE DAGLI INVASORI DEL SUD.

NON CAPISCO!
NON L'HO MAI CAPITO.

NON MOLTO LONTANO SEMBRA CHE VADA TUTTO AL MEGLIO ...
A CHE PENSI?
DI ANDARE A VEDERE DIETRO LE BRUME ROSA.
MA...
SEGUITEMI, AMICI ... RIUNITEVI DIETRO DI ME E LI FAREMO SOFFRIRE. QUANDO SAREMO FORTI E ALTRE BANDE CI RAGGIUNGERANNO, ANCHE LA CHIESA SARA' CON NOI ... ALLORA...
SI'!
ALLORA?
ALLORA LI UCCIDEREMO E BALLEREMO NEI LORO PALAZZI.
C'E' UNA SCHIARITA, MA NON TUTTO E' A POSTO. BROUGUE SI DIBATTE TRA DUE CULTURE E RAZZE ... LE CAMPAGNE SONO MINACCIATE DA ORDE DI BRIGANTI PEGGIORI DEI LUPI ... GOFF E RENARDE VOGLIONO VIVERE L'INIZIO DEL LORO AMORE ... E "RAMPANTE" ...
... LUI FA ROTTA VERSO UN SOGNO...
ECCOTI QUA!
A NOI DUE!

FINE

Un superagente alla corte di se stesso

di Roberto Genovesi

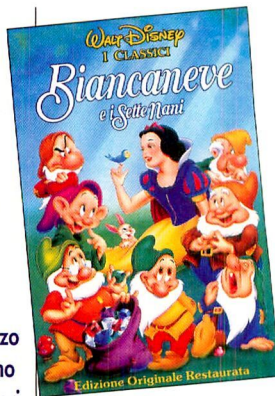
Sarà stato anche un agente della C.I.A. a Hollywood ma nessun pettegolezzo o clamorosa rivelazione potrà oscurare il genio di Walt Disney. A lui devono sorrisi ed emozioni generazioni e generazioni di bambini ed i suoi capolavori d'animazione saranno ricordati in eterno tra le meraviglie del mondo.

A partire dallo splendido **Biancaneve e i sette nani** riproposto ora sul mercato dell'homevideo in versione integrale ma restaurata sia nelle immagini che nel sonoro.

Biancaneve e i sette nani è il primo lungometraggio animato della storia del cinema. Appare sul grande schermo nel 1937 per arrivare in Italia sulla scia di un enorme successo di pubblico e critica alla vigilia di Natale dell'anno dopo. Tratto da una favola dei fratelli Grimm questo capolavoro costato allora un milione e mezzo di dollari sfoggia una tecnica d'animazione d'avanguardia e riesce ad inchiodare una marea di spettatori alle poltrone per oltre 80 minuti senza l'aiuto di un solo personaggio in carne ed ossa. Al termine del primo giro di programmazione alla Walt Disney arrivano 40 miliardi di lire in moneta attuale: un trionfo che apre la strada alla gloriosa ascesa di un talento artistico e di un marchio che ad oggi non riescono ad avere eguali.

Biancaneve, animata egregiamente da Grim Natwick e Hamilton Luske, si muove sullo schermo con la grazia e le movenze di un angelo e la compagnia di sette, deliziosi nanetti, esalta i suoi tratti dolci da fanciulla acqua e sapone. È proprio alla presenza dei sette nani che si deve quell'atmosfera scherzosa che accompagna l'intera pellicola. Alla loro realizzazione lavorano ben quattro animatori (Bill Tytla, Fred Moore, Norman Ferguson e Hamilton Luske) ma è lo stesso Disney ad occuparsi dei tratti caratteriali di ognuno di loro.

Una menzione particolare sia concessa per la colonna sonora (come al solito decisamente migliore in versione originale) che propone una serie di brani divenuti poi immortali come la gioiosa filastrocca attraverso la quale Biancaneve guida gli animali nel rassettare la casa dei nanetti e la marcia che accompagna gli stessi sette nani da casa al lavoro al ritmo di "Ehi-oh, ehi-oh, andiam, andiam, andiamo a lavorar...". (Chi telefona spesso alla Comic Art lo ha imparato a memoria, n.d.r.).

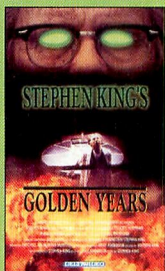
Probabilmente avrete già visto più di una volta **Biancaneve e i sette nani** ma l'uscita di questa edizione restaurata merita un altro passaggio sui vostri videoregistratori (meglio se riuscite a pescare la pellicola in programmazione in qualche cinema). Poi provate a far vedere questo capolavoro ai vostri figli o ai vostri nipoti e di fronte alle loro grida di gioia provate a chiedervi se sia influente o meno la possibilità che Walt Disney sia stato un agente della C.I.A. ad Hollywood...

SLIVER

regia di Phillip Noyce, CIC Video, 103 min.

Dopo la prova erotica di Basic Instinct, Sharon Stone torna sul grande schermo con un'altra storia dai tratti morbosi e dai toni forti. Ben girato e sorretto da una sceneggiatura più che decente, **Sliver** vede la Stone nei panni di una donna che va ad occupare l'appartamento di una suicida in un enorme palazzo. Un sistema video a circuito chiuso consente al misterioso padrone dello stabile di avere sotto controllo tutti i suoi inquilini, anche nei momenti più intimi. Suspence, azione, erotismo in una miscela che vede Sharon Stone come miccia incandescente.

GOLDEN YEARS

serie ideata da Stephen King, 4h, Deltavideo.

Non si tratta di un film come recita la locandina ma di una serie di telefilm (sette in tutto) realizzati su un soggetto di Stephen King autore anche del trattamento dei primi cinque. Gli effetti speciali sono di Dick Smith (L'Esorcista e Amadeus). La durata di quattro ore (gli episodi sono concentrati in due cassette) non stimola certo la visione *tutta d'un fiato* ma preso a giuste dosi questo **Golden Years** può essere piacevole. Non aspettatevi comunque un capolavoro. Si tratta pur sempre di film per la TV.

LAST ACTION HERO

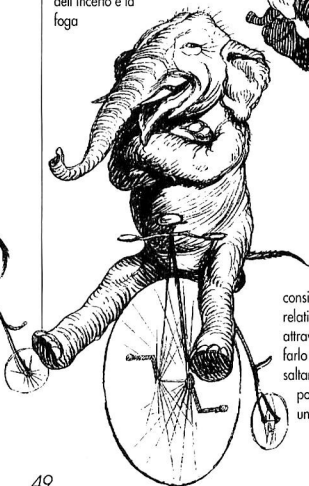
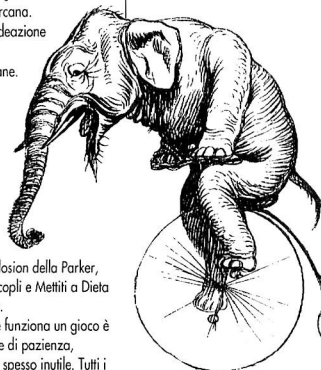
con Arnold Schwarzenegger, 120 min. Columbia.

Un film nel film del film. Un bambino innamorato dei film d'azione e dalla sfrenata fantasia. Fino a trovarsi nel bel mezzo di un film dove *l'ultimo eroe dei film d'azione* corre, spara, ammazza e riesce a scampare alle situazioni di massimo pericolo secondo le buone regole della fiction. Un film demenziale che ha fatto registrare un flop terribile ai botteghini ma che a tratti riesce anche a far sorridere.

Il gioco dell'anno

di Sergio Valzania

Di giochi nuovi ce n'è a bizzeffe; scegliere non è facile. In compagnia di alcuni amici e capitanato da Giampaolo Dossena, mi impegno da alcuni anni a fornire al pubblico qualche indicazione sulle nuove proposte del mercato ludico.

Lo strumento che usiamo è il Premio Gioco dell'Anno, che dal 1991 assegnamo al miglior gioco in scatola per adulti distribuito sul mercato italiano nell'ultimo anno. La consegna del premio avviene a settembre. Gli anni scorsi la cerimonia si è svolta a Gradara, nel 1994 si trasferisce a Urbino, sempre al seguito del Festival del Gioco, appuntamento che ogni giocatore di rispetto onora.
Negli anni passati il premio è stato assegnato a Heroquest ('91), Niente da Dichiarare ('92) e Bla bla bla ('93). Chi li ha provati può misurare il suo grado di sintonia rispetto ai giudizi emessi dalla nostra giuria.
A partire dall'anno scorso c'è una novità estiva: la segnalazione della rosa di giochi all'interno dei quali verrà scelto il vincitore. Una prassi che esperti di Oscar cinematografici chiamano "delle nomination".
Per l'anno 1994 i giochi entrati in questa selezione sono sette, uno in più rispetto ai sei del 1993, e l'ampliamento della compagine si spiega in due modi. Innanzitutto il 1994 è stata un'annata dalla produzione ludica abbondante, sicuramente superiore a quella dell'anno precedente. I nuovi titoli arrivati sui banchi dei giocattolai hanno superato la trentina, cosa che non capitava da parecchio tempo. Molto ricca è stata poi l'offerta di giochi di ruolo di buon livello. Se l'anno passato solo il Gioco di Ruolo di Guerre Stellari si guadagnò la nomination, nel '94 ce l'hanno fatta in due: la tanto attesa versione italiana di Advanced Dungeons & Dragons e Lex Arcana.
Quest'ultimo di ideazione e produzione interamente italiane.
Le cinque nomination per giochi di impostazione classica sono andate invece a L'Ultima Chance della Ravensburger, Templum ed Explosion della Parker, Pyraos della Unicopli e Mettiti a Dieta della White Face.
Raccontare come funziona un gioco è esercizio di stile e di pazienza, pratica difficile e spesso inutile. Tutti i giochi, anche i migliori, appaiono fessi o noiosi ad ascoltarne una descrizione alla quale non faccia seguito una partita. Perciò non tento neppure di rendervi del tutto edotti sui meccanismi dei giochi selezionati.
Di quelli di ruolo si può dire che Advanced D&D è un vecchio amico, la cui edizione italiana era attesa da un pezzo, mentre Lex Arcana è una novità veramente assoluta. Gioco di ruolo di nuova generazione, e quindi piuttosto semplice e di facile accesso, Lex Arcana è ambientato in un passato ipotetico, nel quale l'Impero Romano non è stato travolto dai barbari ed ha invece continuato ad esistere per secoli, fino ad imbattersi nella minaccia conseguente al sorgere di poteri paranormali. È allora necessario creare un reparto di legionari addestrati al controllo e alla repressione dell'uso improprio dei poteri medianici. Lex Arcana vi fa essere uno di loro.
Templum e Pyraos sono giochi per due sole persone, che si affrontano in una competizione di pura logica. Templum è disegnato in stile decò e ricorda vagamente Forza Quattro, Quarto e Filetto; Pyraos ha una grafica assolutamente astratta e la sua partita consiste nel formare una piramide di palline seguendo un preciso cerimoniale.
L'Ultima Chance, Mettiti a Dieta e Explosion sono invece destinati a giocatori che preferiscono giocare in gruppo e amano il pathos dell'incerto e la foga dell'agonismo.
L'Ultima Chance è una simpatica variazione della famiglia dei giochi d'azzardo, Mettiti a Dieta costituisce un passaggio intermedio fra i giochi da tavolo e i vecchi giochi di società, da fare durante le feste per vivacizzare l'ambiente. Non sono poche infatti le prove fisiche alle quali i partecipanti devono sottoporsi per avanzare nella partita.
Explosion proviene dalla schiatta dei giochi di parole e consiste nell'individuare dieci termini relativi ad un argomento dato attraverso una carta: l'unico modo per farlo è gridare tutte le parole che saltano in mente il più rapidamente possibile. Con squadre numerose è un bello spettacolo.

Sergio Valzania

POSTERNA

Carissimo Eternauta, mi chiamo Elia, ho ventuno anni e ti scrivo dalla provincia di Piacenza. La mia lettera è un po' strana, perché non parla di fumetto, oppure non soltanto di fumetto. Qualche mese fa, insieme ad alcuni amici, ho avuto la fortuna di assistere ad una partita di calcio molto particolare. Erano schierate in campo la nazionale dei cantanti contro quella dei piloti di Formula uno. Io credevo che mi sarei annoiato ad assistere ad una partita di dilettanti, e invece mi è accaduta una cosa molto strana: un mio amico mi ha fatto riflettere sul fatto che l'incasso sarebbe andato all'Associazione per gli Studi sul Cancro, e che non contava la qualità del gioco quanto il fatto che più di cinquemila persone avessero versato il loro contributo per una così buona causa. So che può sembrare un discorso ovvio, fin troppo semplice, ma a volte sono proprio le cose semplici quelle che sono in grado di commuoverci di più. Da quel momento, ho cominciato a pensare ad un'idea altrettanto semplice e ho deciso di esporla a tutte le principali riviste di fumetti. Comincio proprio con "L'Eternauta" perché ci sono affezionato e perché mi siete sempre sembrati attenti anche a cose che con i fumetti hanno apparentemente poco da spartire. Andando al sodo, perché i fumettari non creano una propria nazionale? Secondo me, molte persone appassionate di fumetti sarebbero felici di veder giocare i propri beniamini e gli spalti potrebbero essere sempre affollati, soprattutto se le partite si svolgessero in concomitanza con le principali fiere fumettistiche italiane. Inoltre, il fatto di devolvere l'incasso in beneficenza porterebbe allo stadio anche chi i fumetti non li legge.

Potreste fare pubblicità alle partite su tutti i fumetti che escono in Italia, raggiungendo così un mare di appassionati che sarebbero felici di accorrere allo stadio. Io sarò senz'altro il primo tifoso della nazionale dei fumettari, statene certi!

Elia Pandolfini

Caro Elia, la tua idea è ottima e suggestiva, e in un certo senso potrebbe fungere da collante per saldare tra loro le molte proposte che alcuni autori hanno già buttato lì soltanto "pour parler". A Roma (non conosco la situazione in altre città), infatti, da qualche anno si pensa di costituire un'associazione tra gli autori di fumetti che possa garantire alcuni diritti e portare avanti certe battaglie sindacali indispensabili per costituire una categoria che di fatto esiste ma che a livello giuridico è assolutamente lontana dall'essere riconosciuta.

Questa associazione potrebbe (e dovrebbe) avere delle appendici dedicate allo svago, al divertimento e alla promozione di eventi finalizzati per raccogliere fondi da devolvere in beneficenza. La nazionale dei fumettari, sulla scorta dell'esperienza fatta in questo senso dagli attori, dai cantanti, dai giornalisti, dai preti (!) e da tante altre categorie più o meno famose, potrebbe senz'altro richiamare gente allo stadio e potremmo forse scoprire grandi talenti calcistici tra i maestri della matita o della macchina da scrivere. Staremo a vedere!

Caro Eternauta, ti scrivo principalmente per un motivo che mi sta molto a cuore. Sono un appassionato del fumetto d'autore, e quindi in questo periodo me la passo abbastanza male, sempre fumettisticamente parlando.

Per non unire la mia voce al coro che recita in continuazione: «Di storie belle come quelle di un tempo non se ne fanno più!», anche se la tentazione sarebbe grande, volevo tentare una piccola analisi personale.

Il fumetto, come il cinema, il teatro e altre forme d'arte che presentano costi di produzione abbastanza alti, deve fare i conti anche con la lira. Se il fumetto d'autore non vende, dunque, abbasso il fumetto d'autore! Il discorso non è così semplice, perché sarebbe come dire a Paolo Conte che deve smetterla di fare canzoni che sono autentiche opere d'arte e cercare invece di imitare Eros Ramazzotti e le sue melodie commerciali e commerciabili. Così come Conte è riuscito a ritagliarsi uno spazio all'interno del panorama della canzone, per il resto abbastanza asfittico, non ci credo che Autori come Giardino, Milazzo, Torti e Serpieri non riescano a fare altrettanto.

Risulta semmai difficile riunire suddetti autori in un'unica squadra, farli giocare bene insieme, ideando una rivista che abbia un senso logico-stilistico di un certo valore.

Il Rinascimento dei comics, secondo il mio modesto parere, deve partire dagli editori, dai "mecenati" che devono rischiare un po' di più verso direzioni poco esplorate. Mi sembra buono – in questo senso – l'esperimento "Bronx", una rivista che ha l'unico difetto di essere un po' troppo di *genere*.Anche "Nero" non è (o devo dire era?) affatto male, ma gli autori hanno ricalcato troppo se stessi e alcuno stilemi che hanno finito per diventare luoghi comuni. Mi aspettavo molto di più da "L'Eternauta Junior", che salvo comunque per l'ottimo rapporto tra il numero delle pagine e il prezzo di copertina.

Peccato che tante (troppe!) pagine fossero troppo scarse per essere degne del nome della rivista e della casa editrice.

Pio Frantini

Caro Pio, la tua analisi è corretta per alcuni versi ma utopistica per altri. Senza soldi non si fanno le riviste, ed è quindi pacifico che un investimento debba portare dei soddisfacenti risultati economici. È altrettanto vero che il pubblico ha dato recentemente dei chiari segnali sulla direzione da prendere. Cercare di invertire la tendenza, si sa, è un gioco pericoloso e più volte ne abbiamo pagato le spese di tasca nostra, tentando degli esperimenti che a noi sembravano azzeccati e qualitativamente validi ma che poi i lettori hanno dimostrato di non condividere in pieno.

L'editore valido, allora, non deve perdere la lucidità e il polso del mercato, ma non deve altresì essere troppo schiavo dei dati di vendita quando vara una nuova rivista (almeno inizialmente...) se vuole tentare di portare qualcosa di nuovo alla ribalta in edicola. Gli edicolanti, però, vista la grandissima mole di riviste che vengono varate ogni mese, non sempre sono in grado di distinguere se un nuovo prodotto è valido oppure no, e tutti sappiamo che una cattiva esposizione in edicola di una rivista equivale ad una quasi sicura morte della stessa. Purtroppo, i margini di guadagno degli editori e l'attuale congiuntura economica molto negativa non consigliano grossi investimenti pubblicitari sulle nuove testate: una buona rivista a fumetti, dunque, si vende grazie al solito "passaparola" tra i lettori, e può passare anche più di un anno prima che questo "tam-tam" abbia un buon esito.

La storia di riviste come "Alan Ford" o come "L'uomo ragno" targato Star Comics ce lo insegnano; questi due editori hanno dovuto resistere in edicola, chiudendo gli occhi davanti all'enorme quantitativo delle rese dei primi numeri, ma alla fine la loro fiducia è stata premiata. Il mecenatismo non esiste, dunque, ma può e deve esistere una fiducia totale (ma non sconsiderata) nei progetti che si editano. Bisogna tirare fuori poche riviste all'anno, concentrare i propri sforzi per renderle migliori possibili, e puntare sulla qualità assoluta e totale del prodotto che si offre al pubblico dei lettori. La lettera che segue lancia un allarme in un certo senso complementare al tuo, perciò ti consiglio di leggerla e di seguire anche la risposta.

Scrivo a "L'Eternauta" per segnalare un fenomeno che si sta verificando da un anno a questa parte. Io sono il proprietario di un'edicola di Milano, zona Porta Venezia, e devo dire che il mio lavoro mi piace moltissimo soprattutto perché ho sin da piccolo una enorme passione per le riviste a fumetti. Attualmente seguo "L'Eternauta" e "Lancio Story", e questo fatto dovrebbe già farvi capire che tipi di fumetti mi piacciono. Purtroppo, però, anche la Comic Art ha ceduto alla moda dei supereroi e ha contribuito ad invadere la mia edicola con i suoi albetti formato comics U.S.A. La "Marvel Italia" ha passato il segno e la misura, la "Play" tiene botta, la "Star Comics" come sopra, e il risultato è che la mia edicola trabocca di eroi in calzamaglia. La mia domanda è semplice: perché soltanto Bonelli e pochi altri producono fumetti italiani, col classico e rassicurante bianco e nero? Dove stiperò le altre pubblicazioni che - lo so per certo - stanno per invadere il mercato? Dovrò forse smettere di vendere i quotidiani, per far posto ai fumetti di tipi supertosti e tuttimuscoli? Spero che non sia così e che il fenomeno diminuisca, altrimenti non so proprio dove andremo a finire.

Un edicolante preoccupato

Caro amico, la situazione è caotica e confusa, ma questo lo sapevamo da tempo. Escono troppe riviste, mirate poco o affatto ad un pubblico ben preciso.

Ci si interroga poco, pochissimo su "chi la leggerà?", e si pensa a buttare in edicola la nuova testata tra strilli di tromba e rulli di tamburo. Produrre delle tavole costa meno che importarle, perché nel secondo caso ci si deve sobbarcare soltanto la spesa delle pellicole, delle traduzioni e del lettering.

Se una tavola di produzione costa in media trecentomila lire (arrotondate per difetto!), una pagina di un fumetto straniero può arrivare a costare la metà.

I lettori, poi, amano i fumetti americani e quelli giapponesi, e sarebbe compito di noi editori proporre loro soltanto il meglio della produzione internazionale, cosa che - nel nostro piccolo - stiamo tentando di fare. Ci sono degli eroi in calzamaglia o dei robot nipponici che meriterebbero - al massimo - di figurare come comprimari in un'altra testata invece di averne addirittura una tutta per loro. I lettori, però, devono fare i conti col portafoglio e prima o poi avverrà l'inevitabile scrematura.

Il tempo ci dirà la verità e sopravviveranno soltanto le riviste di effettiva e duratura qualità. La tua edicola, dunque, dovrebbe essere un tantino alleggerita da qui a qualche mese, per la tua gioia e per quella di molti lettori attualmente confusi e spiazzati dall'ammasso di carta che invade ogni mese il punto vendita presso cui si servono.

L'Eternauta

Comic Art News

a cura de L'Eternauta

Come di consueto una pioggia di pubblicazioni per tutti gli appassionati del "Media con le nuvolette".

Comic Art n. 119 (colore e b/n, bross, 112 pp., L. 7.000). In questo nuovo numero della rivitalizzata rivista dello spettacolo disegnato un gradito ritorno: **Mc Coy: Il baule stregato** di **Gourmelen & Palacios** con un'avventura completa. Chiude la rivista il nuovo spazio dedicato al fumetto nostrano de **I Capolavori del Fumetto Italiano** con **Virus: il mago della foresta morta** di **F. Pedrocchi** e del grande **W. Molino**.

Humor n. 7 (b/n, bross., 64 pp., L. 4.000). Graffiante? Grottesco? Provocatorio? Irresistibile? Meglio! La rivista della Seconda Repubblica diventa monografica. Questa volta il feroce **Carali** con **Le avventure di Mariapaola.**

Comic Book DC - Sandman n. 7 (colore, spill., 32 pp., L. 1.500). **FAÇADE** di Gaiman, Doran & Jones III. Questa volta Neil Gaiman approfitta di un personaggio femminile del passato: Element Girl, creata a suo tempo da Bob Haney e Ramona Fradon, per scrivere un nuovo episodio con protagonista Death, che torna per il piacere dei lettori. Element Girl è adesso disperata, condannata a condurre una vita come "diversa" dai suoi stessi poteri al di fuori del comune. Esordisce alle matite Collen Doran, per questo episodio che chiude il ciclo di Dream Country.

Comic Book DC - Shade n. 7 (colore, spill., 32 pp., L. 1.500). **Al limite della visione** di Milligan, Bachalo & Pennington. Vi ricordate il criminale Troy Grenzer, che stava per essere giustiziato sulla sedia elettrica per aver commesso l'omicidio dei genitori di Kathy? Ebbene, adesso che il flusso di follia che spira per gli Stati Uniti ha catapultato Kathy e Shade a Kansas City, i due trovano sulla loro strada un serial-killer che ha tutta l'aria di essere proprio Troy Grenzer in persona! È dunque resuscitato? Da questo numero, Chris Bachalo riprende il timone dei disegni della serie, con gli inchiostri di Mark Pennington.

Comic Book DC - Swamp Thing n. 5 (colore, spill., 32 pp., L. 1.500). **Acque calme** di Moore, Woch & Totleben. Vampiri acquatici? Nessuno ci aveva mai pensato. Basta che l'acqua sia calma e tranquilla e "loro" possono sopravvivere e finanche riprodursi. John Constantine ha suggerito un paio di trucchetti alla "Cosa della Palude" e così **Swamp Thing** si reca in Illinois per indagare. Lì una covata di vampiri subacquei sta cominciando a schiudersi.

Comic Book DC - Hellblazer n. 5 (colore, spill., 32 pp., L. 1.500). **La macchina della paura** (quarta parte) di Delano & Hoffman. Un treno notturno per Londra, **John Constantine** è a bordo, ospite indesiderato l'orrore. E poi l'incidente ferroviario causato da forze ESP. Una guerra fredda in cui sono protagonisti inglesi e russi per la supremazia nella "dimensione invisibile".

All American Comics n. 8 (colore, bross., 64 pp., L. 2.900). **Enigma** (terzo e quarto episodio) di Milligan & Fegredo. Enigma era il personaggio dei comics prediletto dal piccolo Michael Smith, adesso un adulto noioso e irreggimentato della classe media.
Smith non crede ai suoi occhi quando scopre che l'eroe della sua giovinezza ha acquisito una consistenza fisica e opera nella sua stessa città. Così, cerca di rintracciare l'autore dei comic books per riuscire a capire cosa sta accadendo: si lascia alle spalle la ragazza, il lavoro, la sua vecchia vita, e parte per un viaggio alla scoperta di se stesso di cui questo nuovo AAC offre nuovi elementi di conoscenza. Chiudono il numero due brevi episodi tratti da **"Vertigo Jam"** con **"Shade"** e **"Kid Eternity"**.

Comic Book Legend - Sin City^2 n. 4 (b/n, spill., 32 pp., L. 1.900) di Frank Miller. Grande! Grande! Grande! Poche le parole per definire quest'opera satura di forma e contenuti che la rendono un capolavoro.

Best Comics n. 31 **Anastasia Brown** (b/n, bross., 128 pp., L. 7.000) di R. Dal Prà & G. Alessandrini.

Mandrake n. 37 (b/n, bross.,48 pp., L. 2.500). **I lupi mannari** di Lee Falk & Phil Davis; segue la terza e ultima puntata di **Una storia nella cenere** e conclude l'albo la prima parte de **I falsificatori di passaporti** di Charles Flanders, della serie "Agente Segreto X-9".

Phantom n. 37 (b/n, bross., 64 pp., L. 3.000). **L'Ombra contro l'Invisibile** e **La legge della giungla** di Lee Falk & Wilson McCoy, sono le due storie dell'Uomo Mascherato che presentiamo in quest'albo settembrino mentre continua la storia dal titolo **La fortezza di Alamoot**, con la sua sesta puntata, di William Ritt & Clarence Gray della serie "Brick Bradford".

ANTEFATTO

Abbiamo conosciuto su "L'Eternauta" n. 125 la città di **Brougue**, sempre sotto pericolo di un assedio dei barbari; il giovane Goff (pittore di grandi promesse che lavora nella "bottega" del maestro Felemius); il "Blu", capo della casta militare che spadroneggia per le strade. E nell'immediato futuro di Brogue c'è una spietata Regina nera, e una terribile rivelazione ... **pag. 2**

Peter Kock è senza dubbio una storia che ha qualche sentore di antifemminismo. Tutto sta a vedere se l'ironia è a senso unico, oppure se va letta anche in chiave diversa da quella che può apparire ovvia al primo impatto. Di Ricardo Barreiro, lo sceneggiatore, abbiamo detto qualche numero fa, quando abbiamo presentato la storia *Protezione*, realizzata con Ernesto Melo. Il disegnatore Francisco Solano Lopez è così celebre che citarne qualche dato biografico sembra quasi superfluo. Nato in Argentina nel 1928, debutta nel 1950 con la serie *Perico y Guillermina* per l'editore Columba. Ma è per le edizioni Frontera che realizza la parte grafica de *L'Eternauta*, un autentico *cult-comic* di Oesterheld che – fra l'altro – presta il suo glorioso nome alla nostra testata.
Lavora anche per la Fleetway di Londra, e fonda un fortunato Studio di cartoonist. Nel 1980 crea *Slot Barr* con Ricardo Barreiro, e *Aigle noir* con Ray Collins. Collabora, fra l'altro, anche con Sampayo. **pag. 53**

Khalia è morto, e Ghita ha ucciso Khan-Dagon: ma l'"Occhio di Tammuz", il diamante magico, le è rimasto addosso. È lei, perciò, a prendere le difese di Alizarr contro l'Armata dei Rettili. Un Troll "pentito" le ha perfino costruito un'armatura, proclamandola Dea... **Ghita di Alizarr.** **pag. 92**

a cura di Leonardo Gori

PETER KOCK

NON HAI ANCORA IL BIGLIETTO PER IL GIOCO?
NO... QUEST'ANNO PENSO DI RESTARE IN CASA A VEDERLI SU "TELETETTE"
DI SOLANO LÒPEZ & RICCARDO BARREIRO
© FRANCISCO SOLANO LÒPEZ
MERDA, LISA! PREFERISCI VEDERE UNA STUPIDA TRASMISSIONE PIUTTOSTO CHE ESSERE DENTRO L'AZIONE? DAI!
NON SO. TUTTO QUEL SANGUE E QUELLA VIOLENZA... E' COSÌ MACABRO...

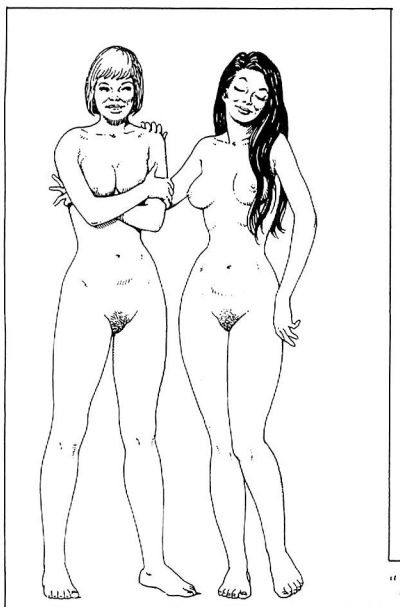
PUAH - LISA! NON SONO MICA ESSERI UMANI! SONO SOLO UOMINI, PERDIO!

SÌ, LO SO. MA A VOLTE SEMBRANO QUASI UMANI. A VOLTE, QUANDO URLANO IO... IO...

...TU COSA?! SEMBRANO UMANI?! ASPETTA UN ATTIMO, MERDA! PERCHÈ NON PENSI A COSA CI FACEVANO QUANDO CONTROLLAVANO IL GOVERNO DI LIBIDOA? ALLORA PENSI CHE FOSSERO UMANI?!

SAI BENE CHE LA MIA BISNONNA FU UNA GRANDE EROINA DELLA RIVOLUZIONE EMANCIPATRICE! ERANO DEI PORCI ED EBBERO CIÒ CHE SI MERITAVANO! MA GUARDARLI COMBATTERE A MORTE NELLO STADIO... COME ANIMALETTI INDIFESI...

PERCHÈ SONO ANIMALI - DI INFIMA SPECIE. VIENI AI GIOCHI CON ME. VEDERLI SOFFRIRE MI FA ECCITARE, LISA. ECCITARE TANTO...

I Giochi di Libidoa

"LIBIDOA, COME LO CHIAMANO LE NATIVE, E' UN PICCOLO PIANETA - L'UNICO ABITATO NEL SUO SISTEMA STELLARE. PUR NON ESSENDO MEMBRO DELLA FEDERAZIONE DEI PIANETI. LIBIDOA MANTIENE STABILI RAPPORTI COMMERCIALI COME AFFILIATO DELLA FEDERAZIONE."

"LE ABITANTI DEL PIANETA HANNO ASPETTO UMANOIDE."

"LA RIPRODUZIONE NON E' UN PROBLEMA PER LE LIBIDOANE; USANDO SPERMA SINTETICO SENZA CROMOSOMI MASCHILI QUESTE MODERNE AMAZZONI TECNOLOGICHE HANNO CREATO UNA STRUTTURA SOCIALE UNICA E INDIPENDENTE DALL'INFLUENZA MASCHILE."

ENCICLOPEDIA GALATTICA ABBREVIATA.

UHM... STA ARRIVANDO UNA NAVE DAL QUADRANTE 9... SARÀ DELLA FEDERAZIONE??

SÌ, SONO SICURA... È QUELLA NAVE HARDONIANA. CREDO CHE LA FEDERAZIONE NE ABBIA ABBANDONATO LE RICERCHE ANNI FA.

PERFETTO! COLPIAMOLA E CATTURIAMO ***TUTTO L'EQUIPAGGIO!*** LA FEDERAZIONE NON LO SAPRÀ MAI. QUALCUNO AZIONI IL PROIETTORE FALLITICO!

PROIETTORE FALLITICO ***PRONTO!!!***

FUOCO!!!

IL CANE SI E' RI-PRESO IN FRETTA... POTRA' DIMOSTRARE DI ESSERE UN BUON ESEMPLARE.

DO-DOVE SONO??
A BORDO DEL CUNNILINGUS MARK IV, IL PIU' ARMATO INCROCIATORE DI LIBIDOA!
LIBIDOA... NON E' QUEL PIANETA DI POLLASTRE?? DIAVOLO! MA PERCHE MI FATE PRIGIONIERO? NON VI HO FATTO NIENTE... ANCORA!
TACI CON LE TUE STUPIDE BATTUTE! DICCI DOV'E' IL RESTO DELL'EQUIPAGGIO.
NON LO SO. ERAVAMO IN MISSIONE... E ABBIAMO AVUTO UN INCIDENTE. CREDO CHE SIANO MORTI.
VEDO... NON MI STUPISCO CHE VOI FALLOCRATI ABBIATE FALLITO. STARE AGLI ORDINI DI HARDON E' TROPPO DURO PER UN MAIALE COME TE!
UHM, PER TE NON CREDO CHE CI SIA NIENTE DI TROPPO DURO... CON GAMBE COME QUELLE! SCOMMETTO CHE MI PIACEREBBE AVERTI IN SELLA.

... MA TRATTAMI COSÌ E TI METTERÒ A QUATTRO ZAMPE!
FRENA LA LINGUA, PORCO, O NON ARRIVERAI NEMMENO AI GIOCHI!

I GIOCHI?
CELEBRIAMO OGNI ANNIVERSARIO DELLA RIVOLUZIONE EMANCIPATRICE CON UNA SERIE DI TORNEI... RADUNIAMO CIRCA CENTO UOMINI E LI AIZZIAMO L'UNO CONTRO L'ALTRO ... È MOLTO, AH, STIMOLANTE...

SÌ, BE', FORSE ALLA FEDERAZIONE NON FREGA NIENTE DI ALCUNI BASTARDI DEI PIANETI ESTERNI, MA ATTACCARE UNA NAVE GALATTICA- QUESTO È TROPPO, PUTTANA! QUANDO SCOPRIRANNO CHE LA MIA NAVE È DISPERSA, BE', LA FEDERAZIONE VI PRENDERÀ A CALCI E ANNIENTERÀ LIBIDOA!

LA FEDERAZIONE HA SMESSO DI CERCARVI DOPO POCHI GIORNI. SI SONO ARRESI. PROBABILMENTE TI CREDONO MORTO NEL TUO RIDICOLO INCIDENTE...

DUNQUE NON HO SCELTA... DEVO GAREGGIARE NEI GIOCHI, MA...
SILENZIO, CANE...

NEI GIOCHI NON GAREGGERAI... *MORIRAI!*
MIA REGINA! OGNI GIORNO MI SEMBRATE PIU' BELLA. RINGRAZIO LA MIA STELLA DI POTER SERVIRE LA REGINA PIU' AMABILE DI LIBIDOA!
BASTA, CARA.
SAPETE BENE CHE NON *MENTO*, ZINIA...

E IN QUEL VEICOLO C'E' L'ULTIMA VITTIMA PER I GIOCHI DI DOMANI!

COME VEDETE, UN MAGNIFICO ESEMPLARE! SIAMO CERTE CHE QUESTI GIOCHI SARANNO I MIGLIORI DELLA STORIA DI LIBIDOA!

LA REGINA E' IN PROCINTO DI LASCIARE IL PALAZZO PER RECARSI A PASSARE IN RASSEGNA I PARTECIPANTI AI GIOCHI!

IL MEZZO REALE VI ATTENDE, VOSTRA ALTEZZA...

FORZA, INSETTI... METTETEVI IN RIGA!

E RICORDATE -QUANDO LA REGINA VI PASSA DAVANTI, INGINOCCHIATEVI E CHINATEVI! SENNÒ, GIURO CHE VI SPELLO VIVI!!

IN QUESTO ISTANTE ZINIA PRIMA ENTRA NELLA PRIGIONE!

SCHAFF!
IN GINOCCHIO!

PORTATE QUESTO PORCO NELLA SALA DELLE TORTURE! ME NE OCCUPERÒ IO STESSA! E PORTATE ANCHE LE TELECAMERE DI "TELETETTE"!

...UNA PIACEVOLE SORPRESA, CARE SPETTATRICI! COME ANTIPASTO ALLO SPETTACOLO DI DOMANI, LA REGINA STESSA PUNIRÀ QUELL'INSOLENTE SCIMMIA!

SOLANO LÓPEZ 79.

AH, SÌ... PROPRIO UN BELL'ESEMPLARE.

TI PREGO, NON TI INGINOCCHIARE... UN UOMO DEL TUO VALORE NON DOVREBBE MAI ABBASSARSI DI FRONTE A UNA DONNA.

LA FRUSTA!

PER ORA BASTA... TI VOGLIO IN FORMA PER COMBATTERE AL TORNEO DI DOMANI.

DOMANI, NON FATELO ENTRARE PRIMA DEL ROUND FINALE. VOGLIO CHE SI BATTA **AL MEGLIO**!

SE NON ERA PER I GIOCHI, TI AVREI STRAPPATO I GENITALI, UOMO. MA SAREBBE STATO PIACEVOLE IN CONFRONTO A CIÒ CHE TI ASPETTA DOMANI!

ZINIA... LA PAGHERAI **CARA** PER QUESTO...

E IL BIANCO PARA BRILLANTEMENTE CON LA LANCIA LA SPADA DEL NERO...

... E COME SEMPRE, QUESTO MAGNIFICO COMBATTIMENTO CONDUCE ALLE SEMIFINALI DEI GIOCHI, DOVE IL SOPRAVVISSUTO AFFRONTA... LA BESTIA!

IN PIEDI, CANE. LA REGINA TI VUOLE CON LEI SUL PALCO PER OSSERVARE IL DUELLO DI QUEL POVERACCIO CONTRO LA BESTIA.

VIENI, UOMO. SIEDITI, METTITI COMODO... VOGLIO CHE TU VEDA LO SCONTRO CON LA **BESTIA**, COSÌ SAPRAI COSA TI ASPETTA.
ECCO IL TUO PROSSIMO AVVERSARIO... VEDIAMO SE HAI ABBASTANZA CORAGGIO DA RESTARE IN PIEDI DAVANTI A LUI...

IL VELENO LO PARALIZZA SOLTANTO...
POI TOCCA A TE!

DEVI SCENDERE NEL-
L'ARENA, MIO AMATO...
E DATO CHE SEI GRANDE
E GROSSO, NON TI SERVIRÀ
UN'ARMA PER STECCHIRE
LA BESTIA, NO?

E ORA, NELLA FINA-
LE DEL TORNEO, IN
CHIUSURA DEI FESTEG-
GIAMENTI DEL 155°
ANNIVERSARIO DEL-
L'EMANCIPAZIONE
RIVOLUZIONARIA, UN
UOMO CHE HA SFIDA-
TO LA NOSTRA REGI-
NA AFFRONTERÀ LA
BESTIA A MANI NU-
DE...

CRACK!

HGGGHHH..!

... HAI VINTO, *CANE*... DEVO INFORMARTI, CONTROVOGLIA, CHE SECONDO LE REGOLE CHIUNQUE BATTE LA BESTIA È *LIBERO*... È LA *PRIMA* VOLTA CHE SUCCEDE NELLA *STORIA* DEI GIOCHI.

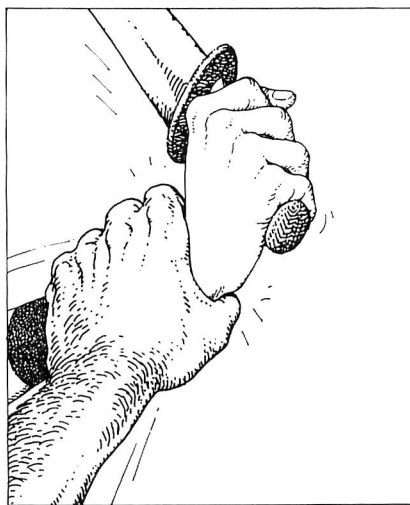
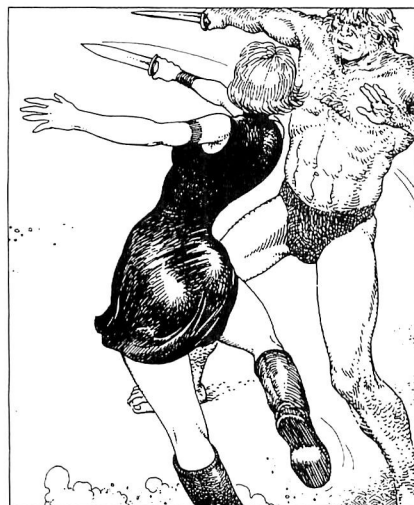
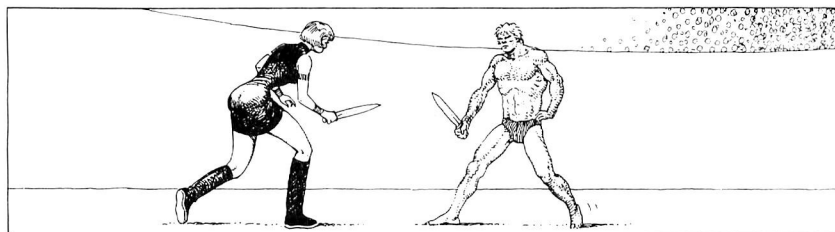
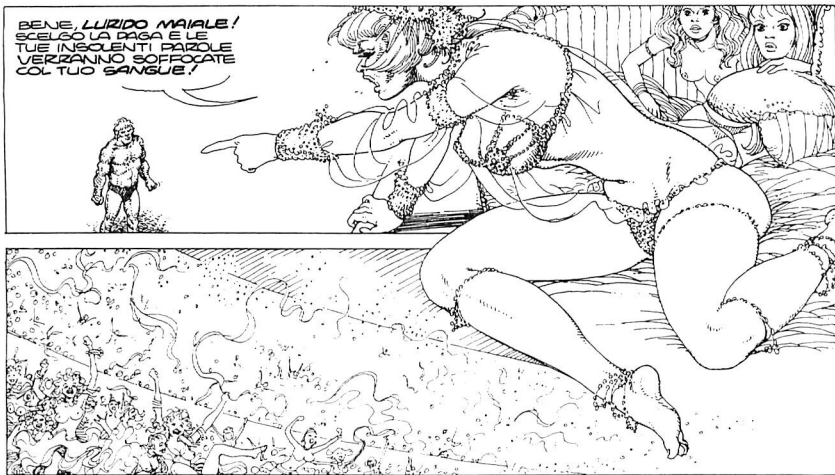
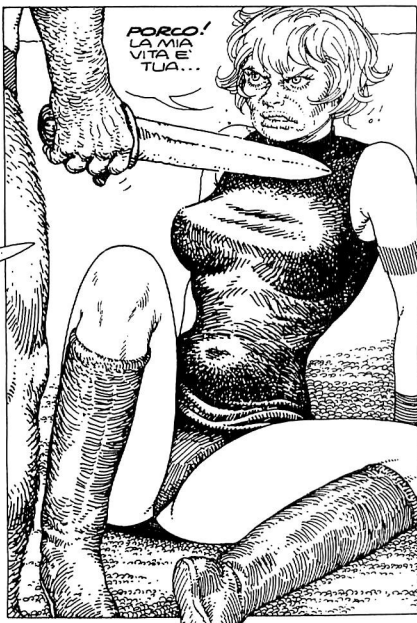
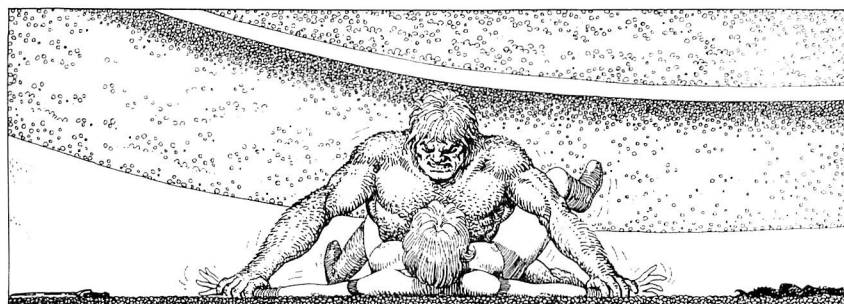
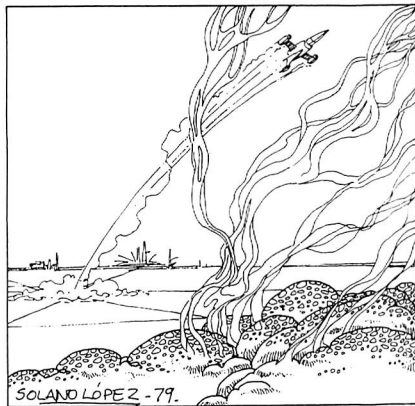
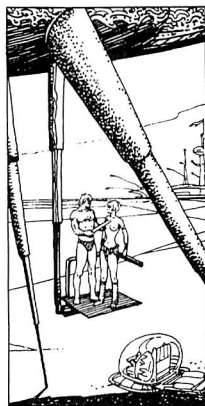
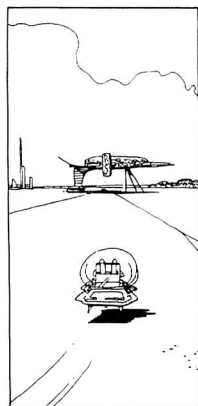
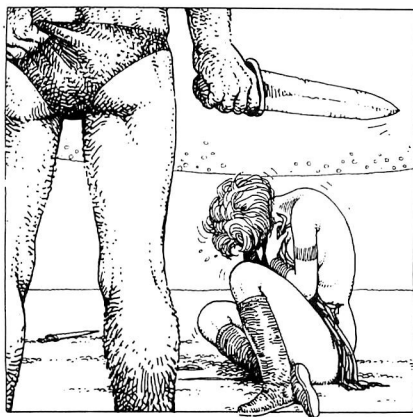
LIBERO? LA LIBERTÀ È L'ULTIMA COSA CHE HO IN MENTE ORA, REGINA! HAI UN *DEBITO* CON ME - E CON TUTTE LE ALTRE SFORTUNATE VITTIME DEI TUOI MASSACRI. IO TI *SFIDO*, ZINIA! VOGLIO DIMOSTRARTI PERCHÈ, SUL MIO PIANETA, LE SGUALDRINE DA POCO COME *TE* SONO DESTINATE AI BORDELLI DI SECOND'ORDINE FREQUENTATI SOLO DAI MINATORI DI OSMOVIUM IN PENSIONE!

BENE, LURIDO MAIALE! SCELGO LA DAGA E LE TUE INSOLENTI PAROLE VERRANNO SOFFOCATE COL TUO SANGUE!

SHOCK!
PORCO! LA MIA VITA E' TUA...

AAAAAAAAHHHH...!

VOGLIO CHE MI SIA PORTATO UN VEICOLO E VI SIA UNA NAVE PRONTA ALLA STAZIONE SPAZIALE. LA VOSTRA REGINA SARÀ IL MIO OSTAGGIO.!
SE TENTATE SCHERZI, PAGHERÀ CON LA SUA VITA!!!
SOLANO LÓPEZ - 79.

FINE

Videoispirazioni lovecraftiane

di Roberto Genovesi

Sono i videogiochi ispirati alle orrorifiche avventure partorite dalla poliedrica mente di H.P. Lovecraft. Per motivi di diritti non tutti dichiarano apertamente di ispirarsi ai racconti del Solitario di Providence ma è possibile lo stesso delineare una piccola lista di *videoispirazioni*.

In cima alla lista delle preferenze di chi scrive resta il buon vecchio *The Hound of Shadows* della Electronic Arts ed oggi praticamente introvabile. Pochissime immagini in bianco e nero ma un sistema di gioco dettagliatissimo quanto libero nelle situazioni rendono questo gioco di ruolo da computer quanto di meglio possano desiderare gli appassionati cultori dei miti di Cthulhu. Unica controindicazione: è tutto in inglese e solo chi lo conosce più che discretamente può essere in grado di arrivare alla fine dell'avventura firmata dalla Eldricht Games.

Dal 1989, anno di pubblicazione di *The Hound of Shadow*, di strada i videogiochi ne hanno fatta tanta soprattutto dal punto di vista grafico. Per questo non stupiscono i risultati raggiunti con *Alone in the dark* della Infogrames.

Ci troviamo di fronte ad un'ottima avventura costruita graficamente con l'originale tecnica dei poligoni tridimensionali. Non c'è la firma di H.P. Lovecraft ma i programmatori che hanno inventato il protagonista, l'ispettore Edward Carnby, hanno espressamente dichiarato di essere dei fans del grande scrittore americano. Tale è stato il successo di *Alone in the dark* che la Infogrames ha recentemente concesso il bis con *Alone in the dark 2* (distribuzione C.T.O.). Stessa grafica, identico sistema di gioco, medesimo protagonista ma una mappa dieci volte più grande e irta di pericoli fanno di questo nuovissimo prodotto un videogame con i fiocchi che gli appassionati di horror, videogiochi e Lovecraft non possono assolutamente lasciarsi sfuggire.

Per chi non ama troppo il ritmo di gioco scatenato e preferisce ponderare bene ogni mossa può dirottare la sua attenzione su *Shadow of the comet*. La firma resta quella della Infogrames, l'ambientazione si sposta in quella Illsmouth che sembra fatta apposta per ricordare la celebre Innsmouth di lovecraftiana memoria senza però usurparne i diritti. La storia, fatta di comete, periodi astrali e nottate passate ad evocare demoni nelle oscurità dei boschi fanno venire i brividi al solo pensiero. *Shadow of the comet* è l'unico dei videogiochi già citati a dichiarare espressamente di provenire da una costola al silicio del celebre gioco di ruolo *Call of Cthulhu* creato su concessione dei detentori dei diritti delle opere di H.P. Lovecraft. Quale scegliere? Il consiglio è di provarli tutti (per *The Hound of shadow* sarà un po' difficile ma provateci lo stesso, magari richiedendolo direttamente alla Electronic Arts) poiché ognuno ha caratteristiche originali.

LA NOVITÀ: ULTIMA VIII PAGAN

Se siete i fortunati possessori almeno di un 486 sx con 4 mega di memoria Ram e 30 (avete capito, proprio 30!) mega di memoria libera su hard disk proseguite la lettura, altrimenti è inutile che vi rodiate il fegato perché *Ultima VIII* (distribuzione C.T.O.) è un boccone riservato a palati esigenti.

L'ultimo capitolo della saga ideata da Lord British (alias Richard Garriott) rappresenta lo stato dell'arte, dal punto di vista grafico, del gioco di ruolo su computer. Ho visto fare all'Avatar (i fedeli seguaci dei videogame realizzati dalla Origin sanno di chi sto parlando) in questa ottava puntata della saga, cose inenarrabili: barcolla quando il peso degli oggetti che si porta appresso è eccessivo, sobbalza quando è impaurito, indietreggia quando si fa male accidentalmente, soprassiede quando è il caso e, cosa più importante, combatte da Dio! L'unico difetto di questo megagioco è rappresentato dalle esigenze della macchina che ha il compito di supportarlo. Nonostante le richieste stampate sulla scatola se non avete almeno un 486 dx con 8 mega di memoria Ram e 32 mega di memoria libera su hard disk oltre ad una scheda sonora Sound Blaster o compatibile ed una scheda video SVGA accelerata scordatevi gli effetti

sonori, i dialoghi digitalizzati, la musica e, soprattutto la velocità di gioco. Su un *486 sx Ultima VIII: Pagan* è lento come un corteo funebre. Ma veniamo ai contenuti. Visto che anche l'occhio vuole la sua parte *Pagan* si presenta in una splendida confezione dai riflessi gialli e rossi, all'interno c'è l'immancabile cartina e il talismano dell'Avatar. Quanto al gioco non troverete tantissimi PNG (ce ne sono **solo** 40 in giro per il mondo virtuale disegnato dalla Origin) ma gli ostacoli e le difficoltà non mancano. Ad essere sinceri il sistema utilizzato per *Ultima VII* e *Ultima VII seconda parte* convinceva di più sotto l'aspetto puramente ludico, era più immediato, almeno apparentemente, sotto quello dell'interazione ma forse il giudizio è falsato dalla lentezza riscontrata dal nuovo gioco su macchine che invece si ritenevano standard per i precedenti. La versione su CD contiene anche lo speek pack per permettere, in presenza del driver adatto, i dialoghi digitalizzati. In questo caso però non compaiono le scritte alla base della schermata. Dunque questa soluzione, per quanto suggestiva dal punto di vista degli effetti speciali, è consigliata solo a chi conosce la lingua inglese come le sue tasche.

Certo è che *Ultima VIII* graficamente non ha eguali e se pensiamo che la gang di Lord British migliora di prodotto in prodotto chissà cosa ci aspetta con *Ultima IX!?*

Nel frattempo armatevi di santa pazienza perché per finire *Pagan* impiegherete qualche mesetto di gioco continuativo.

A proposito, ogni tanto, tra uno scontro e l'altro con scheletri, troll e altre amenità, non dimenticate di mangiare qualcosa.

NEWS

– Organizzato da Assoexpo e Univideo in collaborazione con EDI, si svolge alla Fiera di Milano dal 15 al 19 settembre HEI '94. La quarta rassegna dei videogrammi e dei prodotti elettronici per il tempo libero si sviluppa in concomitanza con il 26° SIM-HIFI. In esposizione prodotti per home computer, compact disc, editoria interattiva, software educativo, film interattivi, realtà virtuale, videodischi e videogiochi.

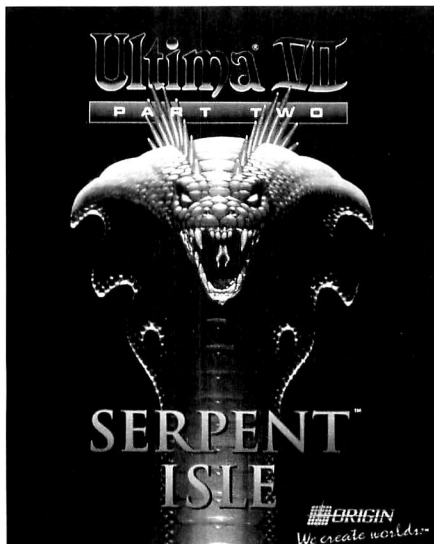
– Microsoft Windows si dedica al gioco: alla Computer Game Developers Conference di Santa Clara la Microsoft ha annunciato una nuova libreria software ed altri strumenti per facilitare la creazione di giochi a 32 bit ad elevata velocità per le versioni presenti e future di Microsoft Windows. La nuova versione di Windows con tali caratteristiche si chiamerà "Chicago". Tra i primi giochi supportati dal nuovo Windows ci sarà il celebre Doom della ID Software.

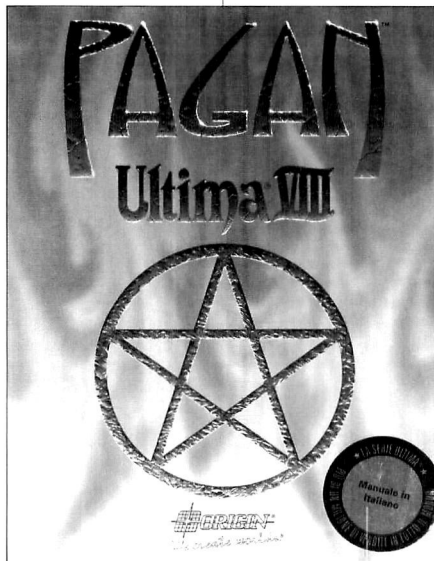
– CD-I sugli scudi ad un anno dalla sua introduzione sul mercato italiano da parte della pioniera Philips. Il nuovo lettore CD-I 210, distribuito dai primi di settembre del '93, ha venduto circa 1000 pezzi al mese nei primi 4 mesi e ad oggi sono circa 8000 i CD-I installati in Italia. Ampio il catalogo dei CD disponibili ed oltre 600 i centri vendita sul territorio nazionale ma la vera novità del '94 è rappresentata dalla scheda Digital Video, che consente di riprodurre da CD, in formato digitale, immagini televisive in movimento con un'altissima qualità audio ed una definizione dell'immagine decisamente superiore a quella del tradizionale supporto VHS. Di questa importante innovazione e dei prodotti disponibili sul mercato parleremo diffusamente nei prossimi numeri de "L'Eternauta".

– Dall'accordo tra la Olivetti Multimedia e il WWF è nata una nuova collana di CD interattivi dedicati all'ambiente. Tra le prime uscite da segnalare *Ecolandia*. Si tratta di un divertente gioco dedicato ai ragazzi dai 10 ai 16 anni che si propone sia come elemento di attività

didattica rivolta agli studenti della scuola media e superiore e sia per lavori di gruppo. Il titolo, disponibile già da qualche mese, costa 169mila lire e può essere acquistato nei computer shop, nelle librerie o richiesto direttamente al WWF.

IL CLASSICO: LA SERIE ULTIMA

Nella sezione dedicata alle novità abbiamo magnificato le caratteristiche di *Ultima VIII: Pagan*. Ma gli estimatori dei videogiochi ideati da Richard Garriott sanno che alle origini di questo splendido prodotto vi è una lunga serie di tentativi, anche graficamente scadenti, che però hanno fatto un po' la storia evolutiva dei roleplaying per computer. La serie Ultima esordisce sui monitor dei personal computer tanti anni fa con *Ultima I*, un giochino orribile graficamente ma che già prefigurava un certo fiuto dei programmatori per la giocabilità. Qualche passo avanti viene fatto con *Ultima II* che però graficamente non riesce a decollare anche a causa dei limiti del periodo per i programmatori di videogiochi. Insomma di più la gang di Richard Garriott non può proprio fare. I miglioramenti sul fronte della giocabilità continuano ad aumentare decisamente con *Ultima III: Exodus*. La storia, fin dal primo videogame, è incentrata sulle gesta del protagonista che, per convenzione ma anche per omaggio alle saghe dei cavalieri senza macchia e senza paura, viene chiamato Avatar. A lui si affiancano di puntata in puntata sempre nuovi collaboratori. Alcuni dei quali in modo così efficace da spingere i programmatori a renderli elementi indispensabili delle avventure successive. Troviamo tra questi gli ormai famosi Dupre, Shamino, ecc. *Ultima IV: Quest of the Avatar* e *Ultima V: Warriors of Destiny* consentono la prosecuzione della lunga trama delle gesta dell'Avatar in terra di Britannia ma senza particolari novità dal punto di vista grafico. Il salto di qualità si registra con *Ultima VI: the False Prophet*. Iniziamo a vedere la concezione in chiave isometrica (vista dall'alto di tre quarti) della scena e un sonoro degno di una bella avventura fantasy. Per i nostalgici i primi sei capitoli della serie Ultima, introvabili nelle confezioni originali ricche di gadgets e cartine colorate, sono disponibili in un CD a cura della Software Toolworks.

Ultima VII: the black gate e *Ultima VII: Serpent Isle* con i loro divertenti dischi d'espansione portano la saga a livelli grafici e sonori stratosferici ma siamo già alla storia recente che porterà poi al capolavoro di oggi: *Pagan*.

Certamente la saga di Ultima è oggi quanto di meglio si possa chiedere ad un programma per computer che voglia rispettare appieno le regole e le emozioni di un classico gioco di ruolo. Ma chi avrebbe mai potuto immaginare simili risultati di fronte a quei pupazzetti quasi disgustosi, formati da pochi pixel a quattro colori, che si muovevano impacciati negli scenari asettici di *Ultima I*? Probabilmente nessuno. Eppure tenacia, grande attenzione per i particolare, una notevole competenza in campo di rpg e sicurezza nelle proprie capacità hanno portato Richard Garriott a vertici qualitativi difficilmente eguagliabili dalla concorrenza. I suoi giochi diventano classici in pochi mesi.

FELLINI SU CD ROM

Tutto il cinema del Grande Maestro su un piccolo disco d'argento. Questo lo slogan di presentazione di *Tutto Fellini* il CD interattivo per PC IBM e compatibili realizzato dalla collaborazione di Editel con L'Ente dello Spettacolo. Il nuovo Cd si colloca nella serie che ha visto già l'uscita di prodotti dedicati a Roberto Rossellini e all'Enciclopedia del Cinema. *Tutto Fellini* è una sorta di libro multimediale che raccoglie la filmografia completa del maestro, compresi i film che ha diretti, quelli di cui ha scritto la sceneggiatura o il soggetto, quelli di cui è stato egli stesso interprete. Una piccola sezione è dedicata anche all'opera di Fellini in campo pubblicitario. Ogni titolo di film permette di accedere ad una "pagina multimediale" che contiene la scheda relativa, alcune immagini con relative didascalie e brevi filmati. Tre caselle permettono inoltre di visionare le critiche dei maggiori esperti del settore riguardo alla pellicola, alla trama ed altre notizie come le recensioni o le prime pagine della sceneggiatura. Un'intera sezione è dedicata al dizionario felliniano che, oltre a contenere le opinioni del regista, raccoglie anche tutti i termini coniati da Fellini ed ormai elementi integrati nella lingua italiana parlata o, addirittura, presenti in edizioni aggiornate di alcuni vocabolari. Per far girare sul pc *Tutto Fellini* occorre, naturalmente, un CD-Rom, una scheda video SVGA, Windows 3.1 (oppure OS2 2.1 con windows 3.1 installato) e un mouse.

Lovecraft e il culto della Magna Mater

di Marco Gordini

Howard Phillips Lovecraft nasce a Providence, Rhode Island, il 20 agosto 1890 ed entra nell'immortalità il 15 marzo 1937. Una esistenza breve, solitaria, apparentemente melanconica eppure intarsiata da lunghe ed importanti amicizie epistolari con molti di coloro i cui nomi avrebbero brillato nel firmamento degli scrittori di *science fiction* e *fantasy*, come Robert Howard, Fritz Leiber, Robert Bloch e Clark A. Smith.

Scrittore prolifico e di alto livello qualitativo, HPL ideò, nell'insieme del cosiddetto "Ciclo di Cthulhu", un *pantheon* di divinità aliene con un substrato estremamente convincente, almeno nell'ottica del romanzo fantastico. Alcuni nomi dei Grandi Antichi, le entità malefiche esistenti da eoni inimmaginabili, sovrane di interi universi, sognanti nell'implacabile attesa di un mortifero ritorno, mostrano radici etimologiche collegabili al magma politeista precristiano che lasciano nel lettore più attento una agghiacciante sensazione di *dejà-vu*.
La storia culmine del periodo "gotico" di Lovecraft è certamente **I ratti nei muri**, del 1923. Una lontana eredità conduce il protagonista nello sperduto castello di famiglia, ad Exham Priory, in un clima di sanguinose premonizioni e fosche leggende. Un destino di morte corre nelle interminabili gallerie scavate sotto il maniero assieme a orribili schiere di ratti. Osceni sacrifici umani e corrotte progenie albergano un orrore tramandato nei secoli. Con parole di sangue Lovecraft, ineguagliato maestro, porta alle estreme conseguenze il sordo riprodursi dei ratti nei muri. HPL ci accompagna lentamente, da grande artista, mostrando inaspettate conoscenze iniziatiche formanti il *tapis* sul quale intreccia il suo ormai celeberrimo testo. Troviamo disseminate brumose annunciazioni di uno dei più antichi culti pagani, elaborate e modificate, per ovvii motivi di drammatizzazione. HPL introduce il lettore al culto metroaco, ai rituali frigi della Magna Mater, ma lascia solo brevi accenni senza approfondire; cerchiamo di porvi rimedio, certi che il vero appassionato delle opere di HPL saprà apprezzare.
Anzitutto bisogna tener presente una cosa: il culto metroaco è uno dei più ancestrali, primigenei riti religiosi che, dopo il quarto secolo d.C. costretto dal cristianesimo imperante, è sfumato nell'ombra facendo perdere di sé quasi completamente il ricordo. Reperire anche semplici informazioni al suo riguardo è oltremodo difficile ma, a parte gli studiosi di archeologia e antiche religioni, esistono ancora alcune consorterie che praticano il rituale misterico e ne tramandano il verbo. Un paziente e accurato lavoro di ricerca ci ha permesso di tracciare i connotati principali di questa religione pagana: per motivi di spazio esporremo solo le linee principali e alcuni rituali particolari, di norma noti solo agli iniziati.
Lovecraft, nell'iscrizione dell'altare – nel racconto –, nomina Ops, uno dei nomi con i quali viene onorata Rhea Cybele, la Grande Madre degli Dei, identificata a volte anche con Demetra. La religione di Cybele inizia a mostrare tracce negli scritti di storici greci e latini già dal quinto secolo a.C., ma la sua origine è molto più antica. Si unisce agli originali rituali della fecondità agricola e la Magna Mater viene talvolta avvicinata al dio Pan (ricordiamo gli scritti di Machen) e a Dioniso. Dall'Anatolia, dove maggiore era la diffusione del culto, approda in Italia, a Roma, nel 204 a.C. con il trasporto per nave da Pergamo ad Ostia della grande pietra nera aniconica, presumibilmente un areolito creduto simbolo di Cybele. Il culto veniva normalmente delegato alle classi aristocratiche e la sua protezione speciale per i nobili Romani rinforzava la credenza della loro discendenza da Enea.
La religione metroaca si era intanto diffusa in tutta la zona della Grecia e nel Medio Oriente; con le legioni romane contaminò culture locali espandendosi per l'Europa e l'Africa. Ecco che la citazione di Lovecraft della Terza Legione trova, ancorché ardita, plausibilità. HPL sussurra sanguinosi accenni a sacrifici umani ma, nella realtà, il culto prevedeva offerte di frutta ed animali, come il toro e l'ariete. Piuttosto, la simbologia aveva bisogno di rappresentare la morte di Attis, il secondo personaggio basilare del culto, un giovanetto dedito alla Madre che s'innamora di una ninfa tradendo così la fiducia della Dea che lo fa impazzire. Attis si suicida evirandosi; il sangue, cadendo al suolo darà vita, poeticamente, alle violette. Curiosamente esse spuntano

Howard Phillips Lovecraft
1890-1937

purificatrici.
Al giorno d'oggi ci si può recare nell'antica zona originale, dove sorge una fonte aperta alla pubblica vendita dell'acqua, in Via dell'Almone. Alla fine di marzo e per tutto aprile si svolgevano poi i Ludi Megalensii, Con sacre rappresentazioni, cortei, feste e giochi atletici. In tutta Roma e nelle provincie dell'Impero, sorsero templi sempre più splendidi ed il culto surclassò anche quello isiaco.
Dal quarto secolo d.C., il declino del paganesimo appare sempre più evidente e le donazioni ai papi dei templi, da parte degli imperatori desiderosi di ingraziarseli, diventano regola comune. Il Pantheon, inizialmente offerta votiva a Nettuno e Cybele per una vittoria navale contro i pirati, viene pubblicamente esorcizzato; il maestoso tempio sul Campo Vaticynum è spazzato via e vi viene edificata la Basilica Vaticana. Tre volte la sacra area sul Palatino viene incendiata e finalmente decade in un secolare silenzio. Lo splendore di un culto naturalistico, privo del terrore di punizioni infernali per supposti peccati, ancestrale, incentrato sul mito di una Creatrice di tutto, portatrice di una speranza di resurrezione nel ciclo perenne della natura, viene cancellato dal cristianesimo e l'immagine della Madre degli Dei viene fusa con quella della Madre del Dio unico.
Un millenario bagno di sangue e oscurantismo costrinse dunque gli ultimi epigoni di un paganesimo al tramonto a nascondersi, rendendo sempre più arduo ritrovare le loro tracce. Ai giorni nostri il culto di Cybele vive ancora la sua potenza nell'America Latina, in Anatolia, sui monti della Grecia e anche in Italia, fra le sette misteriche. Sul Palatino, a volte, si trovano indizi delle loro offerte rituali e – ma raramente – vi sono stati celebrati dei matrimoni, secondo l'antico uso pagano.
Lovecraft "sapeva", forse non tutto, di questa religione e ce ne ha lasciato una traccia ne **I ratti nei muri**. Forse, voleva darci una chiave perché i nostri occhi si aprissero su un colpevole silenzio; e per questo, mirabilmente, seppe mettere in pratica una delle regole auree della Massoneria iniziatica: **"Parlare, non parlando; svelare, mostrando di celare"**.

Marco Gordin

solo ne gli ultimi giorni di marzo, che sono quelli dedicati al giovane "sposo" della Dea. E durante la festività i sacerdoti, in preda a furor estatico, giungevano anche ad evirarsi. Coloro che sopravvivevano a tale prova raggiungevano i gradi maggiori del sacerdozio e venivano chiamati "archigalli".
Ufficialmente, per il calendario romano, il 4 aprile 203 a.C. segna l'inizio della religione pienamente intesa. Il 15 marzo venivano tagliate le canne nelle paludi di Ostia (oggi, scavi di Ostia Antica, zona del tempio della Magna Mater) e portate al Palatino, così come l'**Arbor Intrat**, che si svolgeva il 22 marzo, giorno dell'Equinozio di primavera, dove il tronco di pino tagliato, simbolo di Attis suicida, veniva esposto e bruciato davanti al tempio; il 22, con la processione pubblica, si commemorava il lutto per Attis. Il 23, detto **Sanguis**, venivano lavati gli oggetti e gli strumenti per officiare i riti. Il 24 avvenivano le evirazioni, le offerte sessuali e di sangue alla divinità. Il 25 e 26, **Hilaria** e **Requetio**, si festeggiava la resurrezione di Attis, ed il 27 la processione portava dal tempio all'Almone, il fiume sacro, la pietra nera per immergerla nelle acque

Lovecraft fu o non fu un "iniziato"? Lo fu inconsapevolmente o non lo fu affatto? Oppure – ancora – disse e scrisse cose che lo fanno apparire tale, pur trattandosi soltanto di una vasta erudizione? Al problema non è stata data ancora una risposta chiara e definitiva, e la discussione pro e contro continua. Ecco un interessante e importante contributo che, analizzando uno dei racconti più famosi di HPL, **The Rats in the Walls**, scopre una conoscenza precisa, ancorché non del tutto evidente per il lettore profano, di Lovecraft nei confronti del primordiale culto metroaco. Ne è autore Marco Gordini, ben noto nel mondo del *fandom* italiano per dirigere e curare da dieci anni **Miskatonic Magazine** e **Perle Nere** nonché per essere egli stesso autore di storie horror e del serial metropolitano **Moraldo**. Nato a Bari nel 1957, l'eclettico Marco Gordini vive e lavora a Roma, è anche un apprezzato disegnatore (ha vinto diversi premi), scrive articoli per riviste e giornali e – *last but not least* – «persegue da anni un ritorno ad un paganesimo aureo e panteista» (parole sue).

G.d.T.

Lo specchio sognante

Recensioni e notizie a cura di Roberto Genovesi & Errico Passaro

Atmosfera molto professionale all'ultima convention del fantastico svoltasi in quel di Courmayeur dal 28 aprile all'1 maggio di quest'anno.

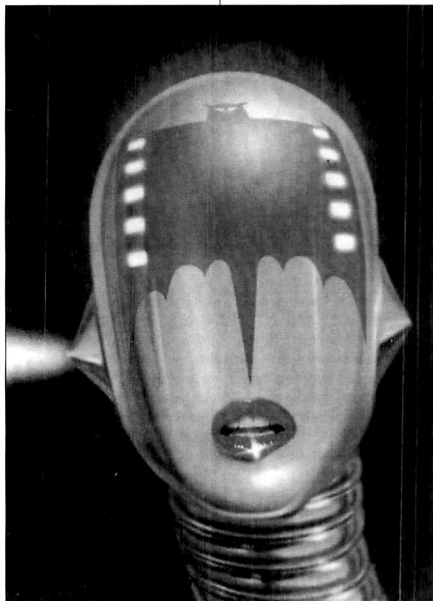
Courmayeur: una convention professionale

Abbandonata l'euforia goliardica di molte precedenti edizioni, lasciati nell'armadio di casa costumi e trucchi speciali (anche a causa del fatto che lo Star Trek Italian Club ha deciso di organizzare convention per conto proprio pur non facendo mancare il simpatico apporto morale a tutte le Italcon) la convention di Courmayeur ha condotto l'attenzione dei numerosissimi fans accorsi come sempre da ogni dove su interessanti conferenze ed incontri culturali. Tra gli addetti ai lavori si è segnalata l'insolita presenza di quasi tutti i nomi eccellenti. Veramente poche le defezioni al termine della 5 giorni valdostana. Abbiamo avuto il piacere di salutare Giuseppe Lippi, Vittorio Curtoni, Sergio Fanucci, che di solito raramente si affacciano ad una convention, oltre ai consueti frequentatori tra professionisti o semplici appassionati.

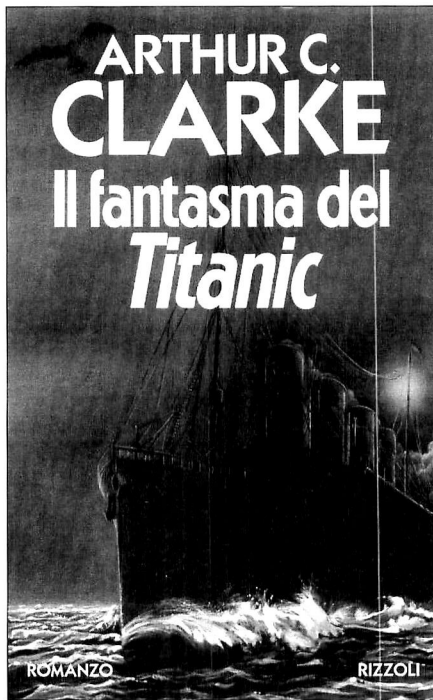
Per quanto riguarda la sezione dedicata agli artisti spettacolare ci è sembrata la mostra personale di Karel Thole. I suoi dipinti raccontano da soli una buona fetta della storia della fantascienza in Italia e passeggiare tra le riproduzioni delle sue mitiche copertine di **Urania**, credete, è un'esperienza pari a quella che si può fare giocando a Guerre Stellari a Disneyland.

Thole permettendo, le giovani leve sembrano davvero indirizzate sulla strada giusta. Proprio in occasione dell'Italcon di Courmayeur, Gianfranco Viviani ha illustrato nel corso della riunione della World SF internazionale, il grande successo riscosso in terra americana dalla mostra degli autori italiani svoltasi a Chicago dal 19 aprile al 20 maggio. Questi gli artisti in esposizione: Alessandro Bani, Oliviero Berni, Roberto Bonadimani, Germano Bonazzi, Tiziano Cremonini, Giuseppe Festino, Carlo Jacono, Giuseppe Mangoni, Dino Marsan, Michelangelo Miani, Eta Musciad, Marco Patrito, Cesare Reggiani, Franco Storchi e l'immancabile Karel Thole. Lo stesso Marco Patrito è stato protagonista a Courmayeur di una eccezionale mostra personale di lavori realizzati grazie all'aiuto delle tecniche grafiche computerizzate. I risultati sono tutti da ammirare. Davvero una mostra di eccellente qualità artistica e profondità poetica. Complimenti.

Passando alla sezione dedicata alle conferenze e ai dibattiti segnaliamo tre avvenimenti su tutti: l'interessante relazione di Giuseppe Lippi sui robot di Asimov (condotta senza una sola parola scritta), la relazione di Vittorio Curtoni sulla mitica rivista **Robot** e il consueto appuntamento con Vittorio Catani ed Eugenio Ragone che hanno ancora una volta intrattenuto il folto pubblico con la riproduzione radiofonica di brani tratti da famosi romanzi di fantascienza.

Ospite d'onore della Italcon, oltre alla squisita fonduta che abbiamo gustato a pranzo e a cena, anche il grande Brian Aldiss che ha personalmente consegnato i riconoscimenti del Premio Italia declamati dal buon Ernesto Vegetti nel corso della tradizionale cena di chiusura. Piergiorgio Nicolazzini si è confermato il miglior curatore italiano così come **L'Eternauta** la migliore rivista di fantascienza pubblicata sul territorio nazionale. Pierfrancesco Prosperi, con **Garibaldi a Gettisburg** (di cui a suo tempo la nostra rivista ha parlato) ha ottenuto il Premio Italia per il migliore romanzo della stagione. **Yorick** ha conquistato l'alloro per la categoria *fanzine*. Al *videogame* di Nathan Never è andato il riconoscimento come migliore spettacolo multimediale dell'anno passato. Colpo di scena per la sezione 'traduttori' che ha visto scendere al secondo posto Annarita Guarnieri dopo tanti anni di meritato primato, per lasciare il posto a Gianluigi Zuddas. Disegnatore dell'anno, nonostante la scarsa produzione (ma in questo caso ha pesato probabilmente la qualità dei lavori) Alessandro Bani l'ha spuntata sulla meritevole *Eta Musciad*. Ottimo risultato per Franco Forte che ha vinto nella sezione "racconti su pubblicazione professionale" con **Chew 9** apparso su Space Opera 5 mentre nella stessa categoria a livello amatoriale l'ha spuntata Paolo Di Maio con **Per amore di Mara** su **Yorick special**. Tra i saggi brevi il Premio Italia è toccato a Piergiorgio Nicolazzini (pubblicazione professionale) che ha pubblicato *E se...?* su **Cosmo SF** 4/93 e a Mariella Bernacchi (pubblicazione amatoriale) che ha pubblicato **Kane e la fantasy di Wagner** su **Yorick**. Miglior saggio

in volume è stato infine premiato **David Cronenberg** di Gianni Canova delle edizioni Castoro.
Infine si è svolta l'annuale assemblea della World SF Italia che ha rinnovato le cariche del direttivo ed ha assegnato il premio per il miglior intervento critico apparso nel 1993 su rivista non specializzata a Gianfranco de Turris per **Galassia Fantascienza** uscito su **La Rivista dei Libri** del gennaio dell'anno scorso.
Appuntamento ora a San Marino per una convention dedicata, come di consueto, alla *fantasy* e alle atmosfere medioevali così come a Courmayeur è la fantascienza a dominare sugli scudi. Silvio Canavese ed Eta Musciad lasciano il testimone ad Adolfo Morganti. Agli auguri di rito si uniscono quelli sinceri di un amicizia pluriennale.

R.G.

XIV Fantafestival: trionfa il cinema cinese
Come fare un festival del cinema fantastico nella capitale d'Italia con un budget di 170 milioni? Se lo sono chiesti anche Pintaldi & Ravaglioli nel momento in cui hanno dovuto allestire la quindicesima edizione del Fantafestival di fronte alla cifra sborsata dalle amministrazioni locali. Ma tant'è, il Fantafestival si è svolto lo stesso e con il consueto interesse di pubblico. Poco il risalto dato dai giornali alla manifestazione che però, nonostante alcuni problemi di organizzazione, ha proposto alcune pellicole interessanti in concorso. Il cinese "Jiang-Hu between love and glory" di Ronny Yu è stato premiato come miglior film in gara. La palma del miglior regista è andata a Jaroslav Brabec per "Horror story/Krvavi Roman". Migliori attori sono risultati le 'creature' del film "Freaked" di Alex Winter e Tom Stern. La giuria, composta da sole donne e presieduta da Asia Argento (sic!), ha assegnato il premio Vincent Price per la migliore opera prima a Dark Waters di Mariano Baino, un riconoscimento per gli effetti speciali a "H.P. Lovecraft's necronomicon" e una menzione speciale a "Jack be ninble". Un premio per tutti: tutti accontentati. Come nella tradizione di tutti i più recenti festival del cinema che sbocciano in giro per il mondo. Un'operazione più dettata dall'intenzione di promuovere la

cinematografia (fantastica in questo caso) che dal desiderio di premiare la qualità delle pellicole. Ma a lungo andare quanto pagherà tutto questo?

R.G.

Loreena McKennit, *The Mask and mirror*, Wea, L.30.000
Loreena McKennit, rossa d'Irlanda nata per caso in terra di Canada, interpreta in chiave moderna la musica tradizionale celtica, ma sbaglierebbe chi la considerasse un clone di Enya o dei Clannad. In realtà, L'arpa dei bardi si coniuga in **The mask and mirror** con gli strumenti musicali orientali, senza soluzione di continuità, dimostrando come civiltà lontane nel tempo e nello spazio trovino punti di contatto in assonanze subliminali. La McKennit passa disinvoltamente dai boschi sacri d'Irlanda ai deserti del Marocco, dai druidi ai sufi, passando per citazioni di Yeats, Graves, Shakespeare, in un percorso musicale che fa appello allo spirito d'immaginazione dell'ascoltatore....un disco d'atmosfera, ideale per accompagnare una lettura *fantasy* o ispirare la vena creativa d'uno scrittore non mimetico.

E.P.

Troy Denning, *La tempesta celeste* Armenia, Milano 1994, 302 pp., lire 22.000.
La "Pentalogia del Prisma" di Troy Denning si chiude in pompa magna con **La tempesta celeste**. Il gran finale non delude gli estimatori della saga, mettendo in scena tutti i protagonisti nella loro ormai compiuta caratterizzazione: un segno distintivo, questo studio psicologico dei personaggi, che vale a sollevare Denning sulla schiera dei **Dragonlancer** e a nobilitarne l'opera. Per l'epilogo, Rikus il gladiatore, Sadira l'incantatrice e Tithian l'usurpatore si danno il fatale appuntamento in uno scenario di terre sommerse, contendendosi i favori di Rajaat, lo Stregone Supremo, L'ago della bilancia in un conflitto apparentemente senza fine. Chi libererà Rajaat? Chi se ne guadagnerà la fiducia, per la salvezza della terra di Athas o per il personale tornaconto? Ai lettori l'ardua risposta, mai chiara fino alle ultime appassionanti pagine.

E.P.

Arthur C. Clarke, *Il fantasma del Titanic*, Rizzoli, Milano 1994, 246 pp., Lire 28.000.
Con **Il fantasma del Titanic**, Artur Clarke torna a proporre in Italia un romanzo tutto suo, emancipandosi per una volta dall'ingombrante ed equivoco sodalizio con Jentry Lee. Lo fa spostandosi ancora una volta ai prediletti scenari marini, in cui già aveva ambientato romanzi come **Le porte dell'oceano** e **Voci di Terra Lontana**. Protagonista assoluto non è un uomo, né un alieno, né un robot, né un altro essere dotato d'intelligenza: è una cosa, vuota, inanimata, ma, come si scoprirà, nient'affatto morta...il Titanic, mito negativo del nostro tempo, affondato insieme alle illusioni di onniscienza d'un'intera generazione di scienziati. Due missioni di recupero incrociano le loro vicende nelle profondità oceaniche, dando lo spunto allo scrittore per sfoggiare i suoi First Class Honors in fisica e matematica ed un'inusitata vena introspettiva.

E.P.

Le curiosità: Giochi e Fantascienza
Forse non tutti sanno che la paternità del primo regolamento per *war-games* tridimensionali è tradizionalmente attribuita ad H.G. Wells, uno dei primi esponenti della fantascienza moderna. Sul suo conto, circola un divertente aneddoto, secondo il quale Wells e Jerome (L'autore di "Tre uomini in barca", per intenderci), per vincere il torpore d'un dopopranzo, avrebbero ingaggiato un'appassionante battaglia con le miniature del figlio di Wells, costretto ad assistere fra stupore e stizza tutta infantile.
Ieri più che oggi, i romanzi dei maggiori scrittori di fantascienza hanno fornito spunti per la creazione di giochi: **Dune** di Frank Herbert, **Guerra eterna** di Joe Haldeman, **Destinazione stelle** di Alfred Bester, solo per fare qualche esempio, sono stati insigniti del Premio Hugo ed hanno avuto riuscite traduzioni in gioco.

E.P.

STORDITI DALL'ESIBIZIONE DI GHITA CON LA SPADA, THENEF E DAHIB LA SEGUONO LANCIARSI NEL TUNNEL VERSO L'USCITA. THENEF E' SCONCERTATO. GHITA PARE TRASFORMATA. LA DONNA E' SFIGURATA DALL'ARDORE DI COMBATTERE LE FORZE TROLL E L'UMORE E' ALTERATO DALLA FORTE BEVANDA. SI CHIEDE SE SIA POSSEDUTA. DAHIB E' PERDUTO IN ADORAZIONE.
LA LUNA E' STRIATA DAL FUMO DELLA CITTA' IN FIAMME. NERGON, L'ALTO SACERDOTE DI NERGAL, PARLA AI TROLL VITTORIOSI NELLA PIAZZA CENTRALE DI ALIZARR.
UNA NOTTE DI GLORIA PER NOI! MORTE A TAMMUZ! LODE A NERGAL!
INNALZATE IMMAGINI DEL SANTO NERGAL!
NERGON SOGNAVA DA TANTO QUEST'ORA DI TRIONFO. PER SECOLI I TROLL ERANO RIMASTI A NORD, NELLA BRULLA REGIONE DI ZEPHYRAN. NESSUNO CONOSCEVA LA LORO ORIGINE, MA FORSE DISCENDEVANO DALLE GRANDI LUCERTOLE DEI TEMPI ARCAICI. NERGON AVEVA SCALATO CON LA FORZA GLI ORDINI SACERDOTALI DI ZEPHYRAN E CON L'ASTUZIA AVEVA OTTENUTO IL GOVERNO. LA SUA FORZA ERA IL BRUCIANTE ODIO VERSO TAMMUZ E I SUOI SEGUACI. IN UN DECENNIO AVEVA ARMATO UN ESERCITO AL PARI DI QUELLO DI RE KHALIA. IL PIANO ERA PERFETTO. ORA POTEVA GODERSI IL PREMIO. CON UNA TALE FORZA D'OCCUPAZIONE L'OBIETTIVO POTEVA SEMBRARE FACILE, SE NON FOSSE STATO PER LA RABBIA DI UNA FEMMINA POSSEDUTA DALLA VISIONE DI FIUMI DI SANGUE TROLL.
LODE AL SUBLIME NERGAL, PADRE DEGLI DEI!
ECCO LO SBOCCO PRESSO L'ACCAMPAMENTO TROLL. ATTENTA, MIA DEA!
COSA C'E'? QUANTI SOLDATI? VEDI DEI CAVALLI?
SEI DÈMONI, E CAVALLI ... UN RECINTO PIENO!
IL TRIO-ESERCITO E' MESSO ALLA PROVA. LA DONNA SEMINUDA, IL MAGO CODARDO E IL SEMITROLL FERITO, VALUTANO UN'IMPOSSIBILE SORTITA. THENEF INVIDIA LA FEDE DI DAHIB VERSO GHITA. PER LUI E' UNA DEA IMMORTALE. THENEF DUBITA DELLA SUA DIVINITA' ED E' SBALORDITO DALLE SUE AZIONI.

"I CAVALLI SONO OLTRE I TROLL. DOBBIAMO FARCI STRADA". SIBILA GHITA MENTRE SPINGE IN SU LA COPERTURA. "STANNO CELEBRANDO. POSSIAMO SORPRENDERLI. UCCIDIAMO QUEI SUDICI MANGIAMERDA, RUBIAMO TRE CAVALLI E PUNTIAMO VERSO LA FORESTA".

"RIPOSIAMO E ANDIAMO A NEPTHYS AL MATTINO". POI GHITA SCOPERCHIA LA BOTOLA E I TRE SI GETTANO SUI TROLL. LA DONNA E' MAGNIFICA MENTRE CORRE CON GRAZIA E BELLEZZA. IL SUO CORPO BRAMA SANGUE.

GUIDATO DALLA BIONDA FEMMINA, IL TRIO AFFETTA COME ROSPI I SOLDATI UBRIACHI. BREVI URLA DI SOFFERENZA RIEMPIONO LA NOTTE. LE CREATURE A SANGUE FREDDO TENTANO DI DIFENDERSI, MA L'ATTACCO E' VELOCE E DECISO. GHITA E' SELVAGGIA E IMPETUOSA. LA SPADA FA UN MACELLO DI MEMBRA E FIBROSA CARNE TROLL. COMINCIA LA DANZA DEL LORO FATO. COME PRELUDIO, SPADE CHE CANTANO. LA PRIMA, FATALE BALLERINA E' IN SCENA.

LA LAMA DI GHITA E' UNA FIAMMA BIANCA CON I RETTILINEI CHE ESPLODONO NELLA SUA SCIA. I TENDINI SALTANO COME CORDE DI OODINA AL CULMINE DELLA FRENETICA DANZA DELL'ESTASI NEL TEATRO DI URD. GHITA HA SPESSO DANZATO NUDA A QUEL TRASCINANTE SUONO. ORA BALLA ALLA MUSICA DELLA CARNE SCHIUMANTE E DELLE OSSA ROTTE.
IL SENO CHIUSO NEL PETTORALE METALLICO. LE SPALLINE LE SFREGANO LA PELLE. SI ABBASSA VERSO IL TERRENO QUANDO ESALA L'ULTIMO RESPIRO DEI TROLL. IN UN RESIDUO DI FURIA, GHITA RIDUCE IN PEZZI PIU' PICCOLI LE GUARDIE. AVVICINA AL CORPO L'IMPUGNATURA DELLA SPADA.
KHAN-DAGON.
SEI IN ME, E IO TI ODIO.
GHITA CADE, E SVENENDO UNA VISIONE DI MILLE SPADE INSANGUINATE LA ASSALE.
GHITA!
MIA DEA!
SVELTO, DAHIB! E' SVENUTA! PORTIAMOLA AL RECINTO. LASCIAMO QUESTO CAMPO BAGNATO DI SANGUE.

IL SEMITROLL ALZA CON AMORE IL FARDELLO. NELLA PRESA DI DAHIB C'E' LA VISIONE DI UNA GLORIA A LUNGO NEGATA AI SUOI. PER SEMPRE ADORERA' LA SPLENDIDA GHITA. HA FEDE CHE LA SUA DEA LO PORTERA' IN PARADISO. CON GHITA AL SUO FIANCO VIVRA' IN ETERNO.

LA DEVOZIONE DI DAHIB VERSO LA DONNA SARA' SEMPRE ISTINTIVA. INUTILE SPRECAR FIATO A DIRGLI CHE LA SUA DEA E' UNA CORTIGIANA DISSOLUTA. LUI VEDRA' SOLO UN ESSERE CELESTIALE CON UNA CRINIERA DI CAPELLI DORATI, E NON LO SPORCO FRA LE DITA DEI PIEDI E SOTTO LE UNGHIE.

IL LINGUAGGIO DI GHITA, COLORITO E ZEPPO DI IMPRECAZIONI, NON SFIORERA' MAI GLI ORECCHI DI DAHIB. PER LUI SARA' SEMPRE DIVINA, OLTRE OGNI EVIDENZA. GHITA NON CAPIRA' MAI. CREDERE NEGLI DEI VA OLTRE LE SUE CAPACITA'.

LA DEA DEI SEMITROLL HA UN CORPO CHE FAREBBE ECCITARE GLI ANGELI. LA DONNA E' UNA VOLGARE BALDRACCA LADRA, MA PER DAHIB SARA' SEMPRE LA REGINA DEL PARADISO.

ALLA FORESTA PURPUREA DI AZZA! OLTRE RIPOSANO LE ALTE MONTAGNE VULCANICHE, CON LE CAVERNE DI DROME. UN ESERCITO DI STRACCIONI NASCERA' LAGGIU'. INTANTO, ALIZARR DOVRA' RESISTERE AI PECCATORI E ALLE AMBIZIONI DI NERGON, SUO NUOVO SOVRANO.

LA MATTINA DOPO, NELLA FORESTA PURPUREA DI AZZA, IL TRIO SI BAGNA IN UN AFFLUENTE DELL'IMPETUOSO FIUME ZORR. LO ZORR ATTRAVERSA ALIZARR. AI BEI TEMPI, LA GIOVANE GHITA, UNA CENCIOSA MONELLA, AVEVA GIOCATO SUI SUOI ARGINI.
THENEF, MI SENTO DI NUOVO DONNA. SFREGAMI LA SCHIENA.
DOLCEMENTE, COME FOSSI LA REGINA DI ALIZARR.
HO BISOGNO DI UN SALVATORE, THENEF.
CERTO.
MIA DEA! HO TROVATO DEI VESTITI NEL BOSCO QUI VICINO.
ORA PUOI ABBANDONARE I DURI ABITI METALLICI.
PORTERO' L'ARMATURA E LA SPADA DI KHAN-DAGON FINCHE' L'ULTIMO TROLL MANGIAMERDA NON SARA' CACCIATO DA ALIZARR.
POI INDOSSERO' ABITI DA REGINA.
VIA! CUOCI DELLE UOVA DI ANATRA E TROVA DELLA FRUTTA PER COLAZIONE.

DURANTE IL PASTO GHITA PARLA DEL SUO SOGNO DI LIBERARE ALIZARR DAI PECCATORI. E' ELETTRIZZATA. SFORNA IN SERIE PIANI DI BATTAGLIA ENFATIZZATI CON AFFONDI E FENDENTI DELLA SPADA.
CI VORREBBE UN ESERCITO DI SCEMI PER FARLO.
ALLORA PER PRIMO RECLUTERO' TE, THENEF.
SANTITA', IO SONO SOLO L'ULTIMO DEGLI SCEMI. MA FAMMI ESSERE IL PRIMO A SERVIRTI.
VEDI, THENEF? DAHIB E' COSI' SAGGIO DA AMMETTERE DI ESSERE SCEMO!
SE OCCORRE UN ESERCITO, CAVALCHIAMO SPEDITI VERSO LE CAVERNE DELLE ALTE MONTAGNE DEL NORD.
MOLTI DEI MIEI SI SONO RIFUGIATI LA' IN FUGA DALLA SCHIAVITU' DELLA TROLLIANA ZEPHYRAN.
NOI SEMITROLL NON SIAMO TANTI, MA COMBATTIAMO BENE, IN SPECIE CONTRO I TROLL.
VIAGGIANO VERSO LE MONTAGNE, A DUE GIORNI DI CAVALLO DA ALIZARR. GHITA DELINEA ITINERARI DI ASSEDIO E TATTICHE DI ASSALTO. AL TRAMONTO SONO A META' STRADA, STANCHI PER IL TRAGITTO.
BASTA! OGGI NON NE POSSO PIU'. ABBI PIETA' DELLE MIE VECCHIE OSSA.
E SIA, FIORE APPASSITO, QUESTO POSTO SEMBRA L'IDEALE PER ACCAMPARSI!
DEA! VADO A PROCURARE LEGNA E CIBARIE.

UN PASTO ECCELLENTE, DAHIB. SAI RENDER DEGNO DI UN RE IL CIBO PIU' UMILE.
CREDO CHE GLI SIA PIACIUTO, DAHIB.
BRUUPP!
E ANCHE A ME.
GRAZIE, MAGO. GRAZIE, MIA VENERANDA. FINIAMO CON UN GIRO D'ERBA.

PER I SETTE STREGONI DI MINGA! ERA DAI GIORNI DEL TEATRO CHE NON FUMAVO!

NOVE LUNE FA! LA COMPAGNIA ERA A BAALZARRA, ALLA CORTE REALE. FECI COSI' TANTE VOLTE LA DANZA DELL'ESTASI CHE IL SENO MI DOLSE PER DUE SETTIMANE.

CERTO, QUANDO GHITA DANZA E' FACILE SVUOTARE LE TASCHE DEL PUBBLICO INVAGHITO.

120 DRAKIS, 6 CATENE D'ORO, 5 FIALE D'ARGENTO, UN RUBINO GRANDE COME UN POLLICE! IN TRE GIORNI UNO SPLENDIDO RACCOLTO.

LA DANZA DELL'ESTASI COS'E', MIA DEA?

GHITA! DAREMO UNO SPETTACOLO PER IL PIU' BELLO DEI SEMITROLL. VA RINGRAZIATO PER LA SUA CUCINA E PER L'ERBA.

THENEF SALE DI NUOVO SUL PALCO, ANCHE SE NELLA FORESTA AZZIANA. GHITA E IL MAGO AVEVANO PERCORSO L'IMPERO CON UN GRUPPO DI ATTORI. THENEF FACEVA TRUCCHI DI MAGIA DI PRESTIGIO, E GHITA DANZAVA E SUONAVA LA OODINA. COL GRUPPO, RECITAVANO DRAMMI, MIMICHE E RITI LUSSURIOSI DEL CULTO DI TAMMUZ.
SIII-GNOR E SEMITROLL!
VI PRESENTIAMO THENEF, IL PIU' GRANDE GIOCOLIERE DELL'IMPERO! E GHITA DI ALIZARR CON LA SUA FAMOSA DANZA DELL'ESTASI!
THENEF VIDE GHITA PER LA PRIMA VOLTA A URD, A SUD DI ALIZARR. ERA NEL GRUPPO COME DANZATRICE. IL MAGO DIVENNE SUO AMICO. ABITARONO INSIEME. LA PROTEGGEVA E RASSICURAVA LA SUA VITA DISSOLUTA.
GLI ATTORI SAPEVANO CHE ANDAVA A LETTO CON LA FANCIULLA. NON LI GIUDICAVANO. MA ERANO STUPITI DI VEDERLI INSIEME, POICHE' NON VI ERANO SEGNI ESTERIORI DEL LORO LEGAME.
ANNI DOPO, GHITA ENTRO' NEI BORDELLI DI ALIZARR. THENEF LA SEGUI'. LEI SI INDURI' E LUI ASPIRAVA AD ABITARE LA TORRE DEL MAGO REALE.

DIMMI, VECCHIO BEONE, SAI SOLO LANCIARE DELLE MELE?
NO, MIA BELLEZZA DAL SEDERE NUDO. MA SO PREDIRE LA FORTUNA LEGGENDO LA POLVERE ATTACCATA AL SENO.
PURCHE' SIA ABBASTANZA GRANDE E SUDICIO.

CHE NE DICI DEL SENO DI QUESTA POVERA FANCIULLA?
E' ABBASTANZA GRANDE E UMIDO MA VA IMPOLVERATO!

E' UN PECCATO SPORCARE TALI PARADISIACI GLOBI.

QUAL'E' IL MIO FUTURO, VECCHIO MAGO? SONO SEDUTA SUL TRONO DI ALIZARR?
CERTO! VEDO UNA GRANDE BATTAGLIA. LE FORZE DI TAMMUZ SCACCIANO I TROLL!

SI AVVERERA'! LE POPPE DELLA MIA DEA NON MENTIREBBERO MAI!
BELLO SPETTACOLO! ANCORA, ANCORA!

CHI GUIDA GLI ESERCITI DI TAMMUZ?
UNA POTENTE DONNA GUERRIERA, GHITA DI ALIZARR!
ECCOTI LA SPADA, SANTITA'. ORA INSCENA LA CONQUISTA DI ALIZARR.

L'ERBA FA ANCORA EFFETTO, MA PRENDENDO LA SPADA, L'UMORE DI GHITA CAMBIA.
CERTO, GHITA, LA DEA-BALDRACCA, CAVALCHERA' TRIONFANTE, IN QUEL DI ALIZARR!

LO SCHERZO TERMINA. ASSUME UN UMORE DI FURIA DELIRANTE.
UDITE! LI SENTO! UNA VISCIDA PATTUGLIA DI TROLL CI HA SCOVATO!
THENEF! DAHIB! LI VEDETE? CI CIRCONDANO!

LA LAMA FISCHIA NELLA NOTTE. LA SPADA DI KHAN-DAGON COLPISCE LE OMBRE.
SONO CENTUPLICATI E HANNO FORMA DI DEMONI! LI CONOSCO!

IL MAGO NOTA SOLO OMBRE. DAHIB SCATTA IN DIFESA DI GHITA. MA NEMMENO LUI VEDE I DEMONI.
LI HO VISTI DURANTE LE OTTO LUNE PASSATE NEI BORDELLI DI ALIZARR!

KHAN! MI SENTI? LA MANTENUTA REALE UCCIDE GLI UOMINI-LUCERTOLA DI ZEPHYRAN. IO...

T-THENEF!

LA FORESTA PURPUREA DI AZZA COPRE CENTINAIA DI MIGLIA QUADRATE DI PIANURA A NORD DI ALIZARR. NEPHYS SORGE AI CONFINI SETTENTRIONALI. I TITANICI ALBERI SI SPINGONO A EST, DOPO MUNG E IL MONTE KARAZZA. IL CONFINE OVEST SFIORA LE RIVE DEL LAGO ZEPHYRAN. COME UN GIGANTESCO MOTORE GENETICO, CREA DI CONTINUO NUOVE SPECIE DI PIANTE E DI BESTIE. NIENTE E' COSI' SPETTACOLARE QUANTO L'UNICORNO DI AZZA. PRIMA D'ORA, L'ENORME E AGGRAZIATO ANIMALE ERA SOLO UNA LEGGENDA NARRATA NEI VILLAGGI AI LIMITI DELLA FORESTA.
FERMI. NON CI FARA' DEL MALE.
E' GHIBELLINE, L'UNICORNO DI AZZA. SETACCIA LA FORESTA DA TRECENTO ANNI.

FINE DELL'EPISODIO

Anteprime & backstage

di Roberto Milan & Pierfilippo Siena

The Flintstones. Direttamente dall'età della pietra approdano sugli schermi di tutto il mondo le avventure della simpatica famiglia Flintstone. Un "business" dietro cui si cela lo zampino dell'instancabile Steven Spielberg, questa volta in veste di produttore esecutivo.

Dopo il successo conquistato

con lo spettacolare **Jurassic Park** e la parentesi "impegnata" di **Schindler's List**, Spielberg insiste con la preistoria affidandosi ai personaggi della popolare serie di cartoni animati **The Flintstones**, conosciuta in Italia col titolo **Gli Antenati**.

Ideati nel 1960 da Bill Hanna & Joseph Barbera, i Flintstones rappresentano il prototipo della famiglia media americana proiettato in un divertente mondo cavernicolo, in cui il ruolo delle macchine viene assunto da servizievoli dinosauri.

Diretto da Brian Levant (**Beethoven**) e prodotto da Bruce Cohen (**Hook**) per la Amblin/Universal, il film, realizzato con attori in carne ed ossa, si avvale di un budget oscillante fra i 40 e i 50 milioni di dollari e può contare sugli effetti speciali della "Industrial Light & Magic" (**Guerre Stellari, Terminator 2**) supervisionati da Michael Lantieri (nomination all'Oscar per **Jurassic Park, Hook** e **Ritorno al Futuro 2**).

La genesi della sceneggiatura è stata quanto mai travagliata. La rivista *Variety* ha calcolato che ben 35 scrittori hanno contribuito alla stesura finale, sebbene gli autori accreditati ufficialmente siano solamente quattro: Tom S.Parker, Jim Jennewein, Michael Wilson e lo stesso regista Levant. La trama narra la rapida carriera di Fred Flintstone nelle alte sfere della Slate & Company, l'azienda dove ha sempre lavorato come semplice guidatore di un brontosauro-gru. Il suo improvviso successo è sostanzialmente dovuto alla velata azione del suo migliore amico, nonché collega, Barney Rubble. Ma quando l'ascesa di Fred raggiungerà l'apice, per provare la sua lealtà verso la compagnia, gli verrà chiesto di licenziare personalmente il povero Barney. L'alternativa sarà: rinunciare al benessere o all'amicizia? Ovvio il lieto fine.

Ad interpretare Fred Flintstone è stato chiamato il corpulento John Goodman (**Matinee**), mentre i panni di Barney sono rivestiti da Rick Moranis, una vecchia conoscenza nell'ambito delle commediole a sfondo fantascientifico (**Ghostbusters, La Piccola Bottega degli Orrori**). Elizabeth Perkins (**Big**) e Rosie O'Donnell impersonano le mogli (Wilma e Betty) dei protagonisti, e addirittura un "mostro sacro" come Elizabeth Taylor, premiata due volte con l'Oscar, ricopre il ruolo della suocera brontolona di Fred. Kyle Mac Lachlan, già protagonista di **Dune** e **Twin Peaks**, interpreta invece il maligno Cliff Vandercave, direttore della Slate & Company.

Wolf

Come può Will Randall immaginare il terribile destino che lo attende? È un apprezzato editore di libri, ricco, felicemente sposato, pieno di amici.

Eppure, in modo del tutto inaspettato, un'antica maledizione chiamata licantropia stravolgerà la sua tranquilla esistenza portandolo sull'orlo della pazzia.

È quanto accade in **Wolf**, il nuovo film recentemente diretto dal regista Mike Nichols (**Donne in Carriera**) per la Columbia Pictures, in cui l'accattivante Jack Nicholson (**Shining, Batman, Le Streghe di Eastwick**) interpreta il ruolo di uno sventurato contagiato da un uomo lupo.

Il risveglio dei più sfrenati istinti animali e le periodiche trasformazioni in orribile bestia, sono solo un aspetto del dramma di Randall, al quale si somma la scoperta che la propria affascinante moglie (Michelle Pfeiffer), all'apparenza fedele, in realtà non disdegna la corte di un elegante amico di famiglia, Stewart Swinton (James Spader).

Come non bastasse, quest'ultimo è anche intenzionato a sottrarre il posto di lavoro al povero Randall e quindi cerca, in maniera subdola, di screditarlo agli occhi del presidente della casa editrice, Raymond Alden (Christopher Plummer). A distanza di tredici anni dal divertente **Un Lupo Mannaro Americano a Londra**, l'esperto di make-up Rick Baker (**Gremlins**) torna a cimentarsi nel difficile compito di riprodurre visivamente una trasformazione da uomo in licantropo. La volta scorsa, l'accurato lavoro svolto gli valse l'Oscar.

Roberto Milan

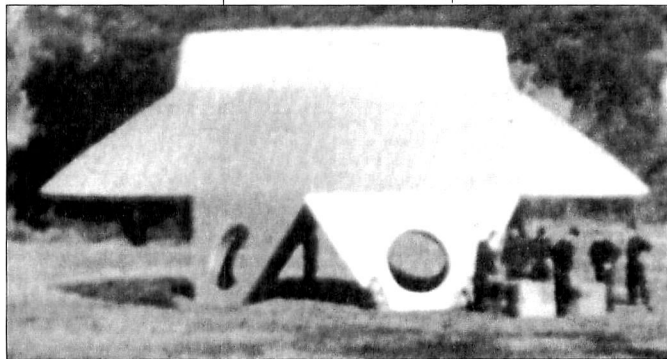
Il licantropo Jack Nicholson protagonista di Wolf.
Sotto: Uno dei dischi volanti della serie televisiva "The Invaders".
Nell'altra pagina: Rick Moranis (Barney) e John Goodman (Fred) in The Flintstones.

GLI EFFETTI SPECIALI CINEMATOGRAFICI

Dal 1966 al 1967 il tema della macchina del tempo e dei viaggi nel passato e nel futuro del nostro pianeta e degli altri mondi venne ripreso per la ABC-TV dallo scomparso Irwin Allen nella sua serie televisiva "Time tunnel", trasmessa anche in Italia con il titolo di "Kronos Sfida al passato". Per questa produzione L.B. Abbott si occupò principalmente dell'effetto "tunnel del tempo" all'interno del quale, sia all'inizio che in conclusione di ciascun telefilm, venivano fatti "fluttuare" i due attori protagonisti James Darren e Robert Colbert. Anche se in alcuni episodi, grazie alla perizia di Abbott nel campo degli effetti fotografici, venne mostrato l'intero complesso del tunnel del tempo con decine di uomini che attraversavano di corsa o su piccoli veicoli le passerelle di collegamento tra i vari livelli dell'installazione, il lavoro dei tecnici degli effetti speciali, che vinsero comunque un Academy Award in quella stagione, venne ostacolato dalle severe limitazioni di "budget" imposte dalla 20th Fox. Basti pensare che quasi sempre tutte le battaglie e le sequenze maggiormente spettacolari della serie erano materiale d'archivio girato per altre produzioni e non, come erroneamente si sarebbe potuto pensare, prodotto in esclusiva per "Time tunnel".
Sempre grazie alla ABC-TV, la Terra subisce l'ennesima invasione da parte di esseri provenienti da un altro pianeta nella serie "The invaders", da noi conosciuta come "Gli invasori". Trasmesso dal 1967 al 1968, il "serial" a colori racconta delle avventure dell'architetto David Vincent, interpretato da Roy Thinnes, il quale, dopo avere assistito una notte all'atterraggio di un disco volante, decide di dare la caccia agli invasori alieni che già da tempo si sono infiltrati nella nostra società per conquistarla. Con gli effetti speciali fotografici creati da Darrell A. Anderson vennero realizzati l'atterraggio ed il decollo dei dischi volanti, i raggi emessi dalle armi degli invasori e gli aloni luminosi rossi che avvolgevano gli alieni quando questi ultimi morivano.

Lo "Spindrift" del volo sub-orbitale

#612 da Los Angeles a Londra viene misteriosamente attirato durante una tempesta solare dentro una strana nuvola color verde/bianco ed all'improvviso si ritrova miniaturizzato assieme al suo equipaggio ed ai suoi passeggeri in un mondo ostile popolato da giganteschi esseri umani. Su questa non nuova ma sempre affascinante situazione si basava tutta la serie televisiva "Land of the giants", trasmessa sempre dalla prolifica ABC-TV dal 1968 al 1970. La realizzazione degli effetti speciali contenuti nei vari episodi, tutti a colori e di un'ora di durata l'uno, causò non pochi problemi ai tecnici L.B. Abbott, Art Cruickshank ed Emil Kosa jr.
Già il fatto stesso di incentrare tutto un "serial" sulle avventure di un gruppo di esseri umani "miniaturizzati" imponeva una realizzazione scenografica differente dal solito, con tanto di oggetti di scena da costruirsi appositamente sovradimensionati, ma quando inevitabilmente il copione richiedeva al regista di mostrare gli occupanti dello "Spindrift" vicino ad un "gigante" allora entravano in campo l'inventiva e le capacità dei tecnici degli effetti speciali.
Tuttavia se bisogna muovere una critica a "Land of the giants" essa consiste nel fatto che troppo spesso piante, erba, sassi e tutta la vegetazione in genere della "terra dei giganti", venivano mostrati perfettamente in scala con gli esseri umani miniaturizzati quando in realtà avrebbero dovuto essere stati costruiti sovradimensionati. I motivi di questo svarione sono però da ricercarsi anche in questo caso nei ridotti finanziamenti messi a disposizione dallo studio. Sin qui si può affermare che le serie televisive di fantascienza prodotte dagli Stati Uniti negli anni Sessanta pur essendo spesso realizzate in economia avevano dalla propria parte l'efficace interpretazione degli attori e l'inesauribile inventiva di soggettisti e sceneggiatori. Negli anni Settanta invece la situazione, fatte le dovute eccezioni, subì un capovolgimento. Molti soldi e idee non sempre all'altezza.

P. Siena

Ci vediamo a Hobbiton

di Gianfranco de Turris

Come tutti sanno, J. R. R. Tolkien condannava quello che in una lettera ad un amico, il collega Nornam Davis, definiva «il mio deplorevole culto». Il pacifico professore di Oxford era evidentemente perplesso di fronte agli entusiasmi extra-letterari suscitati dalla sua opera, da Lo Hobbit a Il Signore degli Anelli, non era in primo luogo nella sua natura schiva e modesta e, in secondo luogo, nelle sue aspettative (almeno su questo piano della "popolarità").

Ma, accade spesso che un autore

non si renda conto di quanto sia riuscito a penetrare nell'animo dei propri lettori, di quali corde profondissime abbia smosso, quali emozioni abbia suscitato, quali archetipi abbia rievocato, senza ovviamente rendersene conto. Il fatto strano è che Tolkien, per sua formazione, cultura e **soprattutto** per suoi espliciti intenti, come si sa ormai (basti ricordare la conversazione con l'amico C. S. Lewis del 1931, la poesia **Mythopoeia** e il saggio **Sulle fiabe**) era perfettamente conscio di aver utilizzato miti e simboli di un certo tipo, in voluta contrapposizione con quelli dell'epoca sua (e della nostra) e quindi in alternativa forse la sua meraviglia deriva solo dall'ampiezza inusitata e imprevedibile del risultato raggiunto e dal suo carattere schivo.

Sta di fatto che il termine usato – "culto" – indica qualcosa che va oltre l'apprezzamento passivo (nel nostro caso dei suoi libri) e fa riferimento ad un modo di essere **attivo**, quasi devozionale, ad un credo, o meglio alla volontà e al desiderio di credere in "qualcosa", magari irrazionalmente. Questo "qualcosa" era, ovviamente, la Terra di Mezzo ed i suoi eroi, ma non certo o non solo per il loro aspetto letterario, esterioire, avventuroso (perché, altrimenti, già molti romanzi appassionanti erano stati pubblicati in precedenza), quanto per i "valori" che essa ed essi proponevano come contraltare a quelli del mondo quotidiano, della Modernità. Nessuno scandalo: ormai si tratta di un dato critico acquisito, tutti lo ammettono, era proprio quello che Tolkien si riprometteva, ma di cui alla fine degli Anni Sessanta ancora non si capacitava o non era pronto ad accettare. Avesse raggiunto e superato il nostro professore il secolo d'età si sarebbe reso conto di quanto quel "deplorevole culto" non fosse qualcosa di effimero e transeunte, di come fosse tutt'altro che una moda. Forse troverebbe difficoltà ad ammetterlo, proprio come quei critici aprioristicamente ostili o ottusamente chiusi al suo modo di pensare che ancor oggi non afferrano il "nocciolo duro" del fenomeno che coinvolge la sua opera e che non accenna a scemare. Eppure, sarebbe dovuto venire a noia, giungere a saturazione, non essere apprezzato dalle nuove generazioni che si affacciano su di una società che offre ben altre distrazioni...

Non è così, Non è **ancora** così, perlomeno. Sarebbe bastato recarsi anche per poco all' "Hobbiton I" svoltosi a San Marino tre mesi fa, dal 3 al 5 giugno, per rendersi conto di come stanno le cose. Per fortuna nostra, però nessun illustre sociologo, nessun famoso "tuttologo", nessun recensore di nome si è fatto vivo, ne', grazie a Dio, alcun giornalista di chiara fama inviato per un "pezzo di colore" dai quotidiani e dai settimanali "che contano"... Chissà quante ne avremmo lette, altrimenti: tante, e nessuna giusta...

Alla rocca di San Marino

e al Teatro Titano si è vista la conferma di quanto sia coinvolgente, di quanto sia totalizzante l'universo tolkieniano, di quanti stimoli multiformi sia capace di suscitare. Non solo tra i lettori. Infatti – e lo dico da un lato con amarezza e dall'altro con grande piacere – non c'è praticamente nessun appassionato di letteratura fantastica a me noto, nessun fan tra quelli che di solito s'incontrano alle Italcon o ad altre *convention* di fantascienza e *fantasy*, a parte un paio (meritano proprio di essere ricordati Prospero Calzolari e Giancarlo Pellegrin). Per quale motivo? Non me lo chiedo neppure, perché in fondo è poco importante, dato che non ho mai visto tanta gente, tanta **folla**, ad una manifestazione specializzata negli argomenti di nostro interesse. Giovani e anziani, giovanissimi e curiosi, ragazzi e ragazze, tutte le

età e tutte le fogge, attratti evidentemente da aspetti che non erano soltanto quelli meramente letterari o riguardanti la passione per l'argomento *fantasy* in astratto. Era solo ed esclusivamente il mondo di Tolkien in quanto "subcreazione" che interessava, in tutti i suoi aspetti.
Quali? L'aspetto artistico, prima di tutto. Vale a dire la pittura, la grafica, l'illustrazione, ma anche la musica, la danza, la scenografia. Questi aspetti spesso tra loro collegati, sono stati quelli che hanno mandato letteralmente in visibilio il pubblico che affollava la platea e i palchi del Teatro Titano, quando sul palcoscenico si sono alternati tre generi molto diversi fra loro d'interpretazioni: prima le *performances* in costume di Pier Paderni, Giovanni e Domenico Franchi, Andrea Ortu, Danilo Manenti, Monica Malzani, Maura Baldi e Carla Ricotti, cioè gli appartenenti dell'Associazione Orizzonti Aperti che da almeno quattro anni s'ispira a Tolkien nel suo programma per una rigenerazione spirituale dell'arte, che hanno riunito musica (piano, flauto), pittura, scenografia e danza (ed hanno per l'occasione presentato **Il ritorno di Re Arcobaleno**, una specie di almanacco illustrato con racconti, poesie, esperienze, pensieri, che è un po' il consuntivo della loro attività dal 1991: ha 176 pagine, costa 34 mila lire, e si deve richiedere ad Orizzonti Aperti, Via Chiesa 71, 25040 Camignone, tel. 030/653616); poi l'anteprima di un'opera lirica moderna ispirata a **Lo Hobbit** (musica di Daniele Di Maggio, libretto di Luigi Lo Forti) che ha presentato il dialogo a indovinelli tra Gollum e Bilbo; infine, la chitarra di Paola Sfregola che ha musicato le poesie nel **Signore degli Anelli** cantando con una delicata voce multitonale in italiano, inglese ed... elfico.
Gli echi della Terra di Mezzo non si suscitano però solo in questo modo, ma anche con quello più decisamente ludico.

I giochi di ruolo, presenti a San Marino

soprattutto con i *roleplaying* della Stratelibri, hanno dato a mio giudizio un contributo importantissimo al consolidamento del "culto" tolkieniano, proprio per quella loro componente creativo-affabulativa a tutti ormai nota (e che certo il professore di Oxford non avrebbe mai immaginato).
Non solo. Accanto ad essi c'era anche il modellismo con una serie infinita di creazioni riguardanti personaggi ed esseri della Terra di Mezzo, nonché una serie di altri oggetti ad essa collegati (poster, cartoline, medaglie, ciondoli, dischi, cassette, album eccetera). Giocare ad un gioco di ruolo è quasi come stare intorno al fuoco a narrarsi delle storie. Ed ecco il terzo aspetto, che è quello comunitario.
All' "Hobbiton" ci si è andati – così mi è sembrato evidente – anche per stare insieme, tra gente che si sente vicina perché ha lo stesso felice "culto". Per assistere, magari, ai combattimenti con la spada medievale della Taglia Ghibellina toscana, o, al contrario, per partecipare alle sfilate in costume con flauti e tamburi di quelli di Orizzonti Aperti... Faceva una certa impressione, non lo nego, vederli procedere con i loro abiti bianchi o multicolori di velo o di seta, con stendardi e bandiere, svolazzanti al vento fresco della rocca. Stravaganze di adulti che non vogliono crescere? Vaghe e puerili follie? Fughe domenicali dalla realtà? Folklore fuori del tempo? Lasciamo queste spiegazioni ai catoni che imperversano sulla stampa quotidiana. Che se ne accontentino. Che si crogiolino nelle loro spiegazioni e nelle loro certezze. Per noi tutto ciò ha un altro senso. Qualcuno si è mai chiesto perché, per quale motivo tanti artisti giovani (e meno), tanti musicisti, pittori, scenografi, costumisti, poeti, scrittori, architetti, artigiani, scultori, illustratori, giocatori di ruolo fanno quello che fanno ispirandosi all'opera tolkieniana? E, rovesciando la prospettiva, come si è già accennato inizialmente, in che cosa consista quest'ultima per smuovere tante attività creative profonde come mai prima aveva fatto un altro "scrittore"?
La risposta è la seguente, in fondo assai semplice e ce la dà uno che Tolkien lo conosceva molto bene: Michael, secondogenito dell'autore: «Almeno per me non c'è nulla di misterioso nell'entità del successo toccato a mio padre, il cui genio non ha fatto che rispondere all'invocazione di persone di ogni età e carattere, stanche e nauseate dalla bruttezza, dell'instabilità, dai valori d'accatto, dalle filosofie spicciole che sono state spacciati loro come tristi sostituti della bellezza, del senso del mistero, dell'esaltazione, dell'avventura, dell'eroismo e della gioia, cosa senza le quali l'anima stessa dell'uomo inaridisce e muore senza di lui».

Infatti, ha detto nel 1966 il professor

Clyde Kilby ampliando la prospettiva, «per almeno un secolo il mondo è andato sempre più demitizzandosi, condizione che però a quanto sembra è aliena alla vera natura degli esseri umani. Ed ecco che compare uno scrittore come John Ronald Reuel Tolkien, un mitologo che conferisce straordinario calore alle nostre anime». Ecco dunque la spiegazione. Illuminante per me, allarmante forse per altri. Bene hanno dunque fatto la Cooperativa Il Cerchio (Via Gambalunga 91, 47037 Rimini, tel. 0541/21158) e la Società Tolkieniana Italiana (Via Cormor Alto 31 33100 Udine, tel. 0432/233597) ad organizzare con le autorità locali l' "Hobbiton": i risultati danno loro ragione e consentiranno così a quest'ultima, non solo di ripetere nella Repubblica del Titano o a Udine la manifestazione, ma soprattutto di attuare i programmi accennati a San Marino (da un concorso letterario alla stampa di volumi e, speriamo, di una rivista). **Ad maiora**.

La vendetta

Era un fresco pomeriggio di fine settembre, la giornata ideale per uscire a fare due passi. Una vecchietta vestita di scuro avanzava lentamente lungo il marciapiede affollato e, di tanto in tanto, lanciava occhiate ostili agli altri passanti.

Inosservata, infilò un vicolo angusto e buio e s'inoltrò in mezzo a due file di muri scrostati e intrisi di umidità. A un tratto si fermò, ansante, davanti ad una botteguccia d'antiquariato incastrata ai piedi di un fatiscente edificio dipinto di rosa. Lì i rumori della città parevano un ricordo lontano. Molto lontano.

Rassettatasi il logoro abito di stoffa scadente, la vecchia spinse l'elegante porta di legno laccato e, mentre un fine pulviscolo dorato si sollevava nell'aria, un campanello tintinnò con suono cristallino all'interno del negozio. Introdottasi nel locale, la vecchia tossicchiò leggermente per attirare l'attenzione.

«Arrivo subito!», gridò una voce maschile.

«Prego, prego», chiocciò lei.

Dopo qualche istante di attesa un ometto calvo e dall'aria paciosa sbucò da dietro un cumulo di antichi mobili intarsiati, tutti presumibilmente di alto valore.

«Mia cara signora Prati», esordì con un ampio sorriso mentre le andava incontro. Si chiamava Enrico Alberti ed era il proprietario del negozio. La vecchia ricambiò il sorriso e gli strinse debolmente la mano.

«Signor Enrico! Da quanto tempo!».

«Eh, signora mia... qua dentro il tempo non basta mai», sentenziò gravemente Alberti indicano con orgoglio gli oggetti accatastati letteralmente in ogni angolo.

«Capisco. Lei ama molto il suo lavoro, vero?».

«Tantissimo» rispose Alberti, e quindi s'informò sul motivo di quella inaspettata visita. Non provava molta simpatia per le persone anziane e, men che meno, per quella petulante ottantenne piccola e ingobbita. Un naso adunco le tagliava il volto emaciato e due occhi incredibilmente vividi rilucevano in fondo alle orbite profonde e scure. Due occhi che sembravano fatti apposta per mettere a disagio... La voce, poi era deturpata da una lesione alle corde vocali e starla ad ascoltare non era piacevole nemmeno per chi, come Alberti, vi aveva ormai fatto l'abitudine.

«Lei mi deve aiutare». Lo sguardo della vecchia si era fatto serio ed Alberti, nonostante la ribellione che iniziava a montare in lui, s'impose di mantenere la calma.

«Mi dica tutto. Vedrò cosa posso fare», sbuffò, maledicendo in cuor suo la moglie per avergliela fatta conoscere tre anni prima.

«Sono stata derubata».

«Cosa?».

«Sì, derubata».

L'ometto la fissò, incuriosito. «Ha dei sospetti?».

«Io so chi è stato!», s'infervorò la vecchia.

«Ne è sicura?».

«Assolutamente. È stata la mia vicina di porta, quella maledetta Olga!».

Alberti sbuffò e si passò una mano sulla bocca. «È molto grave quello che dice. Ha guardato in ogni posto prima di venire qui?», chiese.

«Lei non mi crede!», sbottò la vecchia. «Quella maledetta mi ha rubato la pensione», strillò con voce rotta.

«Va bene! Va bene! Verrò a dare un'occhiata», promise Alberti e, quando infine le mise una mano sulla spalla, la vecchietta scoppiò in lacrime.

Un quarto d'ora più tardi Alberti e la vecchia percorrevano le strade della città diretti verso la periferia. L'ometto guidava in silenzio e, quando il traffico lo permetteva, si soffermava ad ammirare le luci delle scritte pubblicitarie al neon. Brescia era la sua città e, senza sapere perché, capì che lo sarebbe sempre stata.

«Come sta la signora?». Con questa domanda della vecchia Alberti fu riportato di peso nel mondo reale.

«Bene grazie», rispose di malavoglia.

«E i suoi cari figlioli?».

«Stanno bene anche loro, grazie». Iniziava a seccarsi.

«I miei nipoti invece non vengono mai a trovarmi», si lamentò la vecchia. «Non vedo mai nessuno, sono sempre sola».

L'unico motivo per cui Alberti sopportava quella tortura era la fondata speranza che la metà dei beni di Evelina Prati sarebbe presto finita nelle sue tasche, come un giorno la vecchia aveva promesso a sua moglie. Settanta milioni aspettavano di cambiare proprietario al sicuro in una banca e lui non aveva la minima intenzione di farseli scappare! Fece quindi un profondo respiro e continuò a guidare con rassegnazione fino alla pensione "Stella". Quando furono arrivati scese dall'auto e aiutò la vecchia a fare altrettanto, quindi s'incamminarono lentamente.

Dopo essersi chiusi il portone alle spalle si trovarono immersi nell'oscurità di un gelido cortile sovrastato da grigi casermoni. Alberti si sentì immediatamente mancare il respiro e, camminando tentoni aggrappato alla vecchia, si avviò verso la tromba delle scale, resa ancora più sinistra da un lampione stradale che versava uno smunto chiarore attraverso i vetri sporchi di un finestrone.

Un acuto tanfo di umidità gli aggredì le narici e nel suo intimo già turbato s'insinuò uno sgradevole sentimento mai provato in precedenza. Paura? Smarrimento? Claustrofobia? Non lo sapeva. L'unica cosa certa era che avrebbe preferito tornare indietro e tuttavia iniziò la salita, sussultando ogni volta che la lampada di servizio, appeso a un filo mosso da qualche corrente d'aria all'ultimo piano, proiettava lunghe ombre fluttuanti sulle pareti.

L'esasperante scalpiccio prodotto dai loro piedi sui gradini viscidi e irregolari fu a un tratto sovrastato dal gemito di porte socchiuse nel buio e una moltitudine di pallidi volti pervasi di febbricitante curiosità si affacciò sui pianerottoli per spirali. Mentre Alberti e la vecchia erano ormai quasi giunti al quarto piano le

vacue creature stagliate sulle soglie iniziarono a mormorare cupamente, dapprima senza armonia e infine unite in una tenebrosa e penetrante litania del dolore. Il loro malessere era assoluto, lacerante, disperato. Gli anni della loro felicità erano ormai dimenticati, sepolti sotto soffocanti strati di vissuto. Il mondo non li voleva più. Erano stati catturati, giudicati, condannati e segregati in una dimensione di eterno oblio: **l'ospizio**.
«Puttana!», sibilò qualcuno da dietro un uscio socchiuso. Un occhio brillò nella penombra. Qualcuno tossì al piano di sotto. Un bimbo scoppiò a piangere...
«Ma come?», protestò Alberti. Un bimbo... La mano della vecchia si serrò attorno a quella di Alberti, trasfondendogli una vampata di calore.
«È lei! È Olga», gli sussurrò nell'orecchio.
Alberti, come in trance, si volse ma non vide nessuno. Non poteva vedere nessuno. «Che?». Si morse le labbra per farsi coraggio.
«Ci sta osservando». Un bagliore di luce illuminò il volto della vecchia.
Da dove proveniva quella luce? Le sue labbra sottili erano stirate in un *rictus* indecifrabile. Una risata malevola echeggiò nell'androne. Il portale d'ingresso sbatté violentemente. Le molle di un letto presero a cigolare selvaggiamente e la voce di una vecchia gridò: «Sì! Sì! Ancora!».
Alberti perse il controllo dei nervi e lasciò cadere a terra il mazzo di chiavi che la signora Prati gli aveva passato: dov'era andato a finire il mondo che conosceva? Si sentì mancare.
Qualche minuto più tardi Alberti si risvegliò in una stanza immersa nell'oscurità. Si stropicciò gli occhi, deglutì per scacciare il cattivo sapore che gli riempiva la bocca e si fregò nervosamente una mano sulle labbra imperlate del suo sangue. Dov'era? Cos'era quel tremendo disordine? Non aveva mai visto uno spettacolo simile in vita sua: il letto su cui giaceva pareva una branda per carcerati e puzzava di orina. un cumulo di miseri indumenti abbandonati sul lurido pavimento lambiva uno sgabello di paglia incastrato sotto un tavolaccio sommerso di cianfrusaglie e, appeso alla parete più lontana, Alberti credette di scorgere un enorme dipinto raffigurante una donna nuda in una posa oscena. Sotto di esso si trovava un sacrilego altarino traboccante di crocifissi, candele votive accese e numerose immagini sacre. Questo era troppo! Alberti saltò giù dal letto ed emise un rantolo angosciato.
«Io vivo qui».
«Chi ha parlato»?, chiese Alberti col cuore in gola.
«Io». La signora Prati uscì dall'ombra e si sovrappose al dipinto.
«Devo tornare a casa», disse Alberti.
«No non ancora». La vecchia lo fissò con sinistra dolcezza.
«Dobbiamo parlare di cose importanti, ora». Gli afferrò la mano con veemenza.
«Già i suoi soldi». L'ometto guardò ansiosamente l'orologio. «È tardissimo! Mi staranno aspettando».
La vecchia scoppiò a ridere. «I miei soldi... i miei soldi... le interessano molto i miei soldi, vero?». Alberti fece per ritrarre la mano, ma la vecchia serrò la presa. « Lei vuole mettere le mani sulla mia eredità prima che lo facciano i miei nipoti, lo so».
«Ma no! Che dice?». Alberti si sentiva tremendamente a disagio. Quella paradossale situazione stava lentamente scivolando verso l'incubo. « Veramente io mi riferivo alla sua pensione. Dobbiamo cercarla!»
«Via via! Quello era solo un pretesto per attirarla qui. Ora si rilassi e ascolti attentamente. Vedrà che tutto le riaffiorerà alla mente». La vecchia prese a massaggiargli le spalle e Alberti, strabuzzando gli occhi per lo stupore, si abbandonò al piacere del suo tocco.
«Una volta ero una ragazza felice», esordì la vecchia.

«Facevo la cameriera presso i Galluzzo, una famiglia molto facoltosa di Gussago e, per una serie di circostanze, divenni l'amante segreta del padrone di casa. Graziano, questo era il suo nome, mi amava alla follia e mi giurò eterno amore. Fanno tutti così, gli uomini ... Avevo una camera tutta mia e, poi, godevo di maggiore libertà rispetto alle altre domestiche».

«Perché mi racconta questo?», chiese Alberti. Il massaggio lo stava mandando in estasi.

«Stia zitto, per favore. Ebbene, la signora aveva problemi di salute e passava lunghi periodi in clinica. Il silenzio delle altre, ad ogni modo, veniva adeguatamente ricompensato da Graziano. Non dava alcun peso al denaro, lui. Era un uomo brillante, un vero signore. Dio, come lo amavo! Purtroppo, un giorno, una delle ragazze si mise in testa di prendere il mio posto nel suo letto e iniziò a ricattarmi. Era molto più giovane e carina di me... sa cosa voglio dire?».

«Sì», gemette Alberti. Non gli riusciva difficile crederlo.

«Mi ripugna dirlo, ma dovetti toglierla di mezzo. Non riuscimmo ad accordarci in nessun modo e, alla fine, fui costretta a farlo».

«Fare cosa?», domandò Alberti. La sua mente si stava annebbiando sempre più. Si sentiva strano, come se quel racconto lo stesse ipnotizzando. Le mani della vecchia continuavano a toccarlo, e a toccarlo, e a toccarlo.

«Ucciderla!» gridò la vecchia. Alberti saltò in piedi, sottraendosi alle sue mani adunche. La magia svanì di colpo, inghiottita dall'orrore di quella rivelazione.

«Lei è un mostro!», esclamò Alberti, nuovamente in sintonia con la realtà.

«Chiunque può diventarlo, se le cose si mettono male».

«I suoi nipoti sono al corrente di questa cosa?».

«Sì».

«Ora capisco perché la odiano!».

«Non dica così! Anche Graziano mi amava e, sebbene non abbia fatto nulla per evitarmi il carcere, mi ha lasciato una piccola fortuna. Mi ha fatto anche quel ritratto», disse indicando il quadro. «Poi, una volta uscita, l'ho cercato a lungo ma lui aveva fatto perdere ogni traccia di sé».

«Ne ho abbastanza!», strillò Alberti. «Ora me ne vado».

«No!». La vecchia gli sbarrò la strada e gli rivolse un orrendo sorriso senza denti. «Ora il gioco è finito. Amore, finalmente ti ho ritrovato. Fin dal giorno in cui ti ho visto insieme alla tua nuova moglie, e che Dio abbia in gloria quell'altra poveretta, ho atteso questo momento!», strillò senza togliergli gli occhi di dosso.

«Cosa».

«Fai finta di non capire? Ti diverti alle mie spalle?».

Alberti decise di porre fine a quella farsa e la spinse di lato, ma la vecchia non si arrese.

«Graziano, ti prego, non fare così. Io ti

voglio bene, nonostante il modo in cui mi hai abbandonata!», strillò fissandolo con occhi ardenti di bramosia. «In galera ho pensato molto a noi due, a come sarebbe stato bello ritornare insieme. Be', ora possiamo farlo. Non è ancora troppo tardi!», aggiunse. Poi infilò una mano nella tasca del vestito e tirò fuori una fotografia sbiadita dai margini seghettati. «Guarda! Non sei minimamente cambiato!». La porse ad Alberti che, dopo averle dato un'occhiata, sbiancò in volto. L'uomo ritratto nella fotografia era sorprendentemente identico a lui.

«Lo capisci adesso? Nulla potrà più separarci», rantolò la vecchia iniziando a toccarlo freneticamente dappertutto. Alberti si ritrasse inorridito e la gettò a terra con una pedata. La vecchia lanciò un urlo disumano e lo guardò inebetita.

«Lei è una strega!», sibilò Alberti coprendosi il volto con le mani tremanti.

«Perché mi hai fatto questo, Graziano? Non mi vuoi più bene?». Alberti non rispose e continuò a fissare il vuoto.

«Se non mi ami più ti ucciderò», continuò la vecchia, rialzandosi a fatica. Poi con sforzi disumani, si trascinò fino al lavello. Affondò una mano nell'acqua torbida e ne cavò un coltellaccio. La lama rifletté per un istante la fiamma delle candele votive e ne proiettò la luce nell'occhio di Alberti.

«Che fa?», gridò questi. «Lo dia a me!». Con tre balzi le fu addosso e cercò di strapparle la lama dalle mani, ma la vecchia inciampò nei vestiti ammucchiati per terra e andò a sbattere contro il muro. Il coltello le penetrò nel petto fino al manico. Lo guardò con espressione vacua e si abbatté al suolo. Il sangue sgorgò copioso e bagnò il pavimento, mentre un rantolo soffocante uscì dalle sue labbra spalancate alla ricerca di ossigeno. Alberti afferrò prontamente il manico ed estrasse la lama dalle carni. L'emorragia crebbe d'intensità «Cristo!», gridò cercando di tamponare il sangue con un tailleur raccolto da terra. Le mani adunche della vecchia cercarono il suo collo, ma riuscirono ad afferrare solo disperate manciate d'aria. «Me la pagherai!», rantolò, quindi esalò l'ultimo respiro. In quel preciso istante il cuore di Alberti perse un colpo e si sentì mancare. Stramazzò al suolo.

Dopo un lasso di tempo che gli parve durare un'eternità, i suoi occhi allucinati videro la donna nuda animarsi nella cornice apprestandosi a toccare terra. Detto fatto, l'apparizione si trasfigurò e assunse le orribili fattezze della vecchia. Nelle mani, che solo un istante prima teneva vezzosamente strette fra le gambe, brandiva ora un lungo coltello. Lo stesso coltello che ne aveva provocato la morte. Nei suoi occhi bruciava ancora la libidine che tanto aveva turbato Alberti. L'uomo si volse di scatto per accertarsi che il cadavere fosse ancora al suo posto, ma non lo vide. Non c'era più alcun cadavere!

«Porco schifoso! Rivolevi indietro i tuoi soldi, ma me non mi volevi più!», gridò la creatura materializzatasi dal quadro.

«È un'illusione! Lei è morta», replicò Alberti tremando di terrore.

«Non mi sfuggirai!». La vecchia avanzava inesorabilmente.

«Non puoi sfuggirmi!». Alberti sgranò gli occhi, roteandoli follemente in cerca di salvezza. «Mi vendicherò!».

«Nooo!!!», urlò Alberti lanciandosi verso la porta. La vecchia lo lasciò passare, ma la porta non si aprì. Alberti chiuse allora gli occhi e strinse con forza inaudita i pugni. Batté sul legno fino a che le sue mani non sanguinarono, ma la porta rimase chiusa. Colpì e colpì fino allo sfinimento. Non c'era scampo. Il disgraziato scoppiò in singhiozzi e si accasciò sulle ginocchia.

La vecchia, che fino ad allora era rimasta ad osservarlo in silenziosa attesa, alzò ora il coltello. «Venite pure, adesso. Lo teniamo!», gridò. Alberti si volse per capire cosa stesse succedendo ma, quando i suoi occhi imploranti incontrarono quelli gelidi della vecchia, il cervello gli andò alla deriva. Nulla ebbe più importanza per lui: pregò solo che finisse tutto in fretta.

La stanza fu in breve gremita da una moltitudine di persone decrepite che gli si strinsero intorno, come un nodo scorsoio ben oliato. Le loro orbite vuote si fissarono su di lui come avide ventose. Alberti iniziò a dondolare avanti e indietro, guaendo come un animale, e lasciò che quel vortice di morte e depravazione lo portasse via insieme a tutti gli altri reietti senza nome e senza anima.

Essi lo accolsero fra le loro schiere e lo protessero amorevolmente dal gelo. Non gli fecero domande e non lo giudicarono. Sapevano solo che un'altra vendetta si era compiuta. Null'altro contava per loro. Ora la Pensione " Stella" aveva un nuovo inquilino.

Finalmente ci rivediamo, pensò Olga "la maledetta" in preda all'eccitazione ed Evelina "la puttana", captando il suo messaggio, annuì con malevola concupiscenza. Olga era una splendida ragazza, la stessa ragazza che Evelina Prati, tantissimi anni prima, aveva ucciso un po' per gelosia e un po' per paura che la sua tresca venisse scoperta. In braccio a Olga, che a sua volta non aveva mai dimenticato Graziano, amante impareggiabile, scalciava un neonato completamente nudo: il figlio che Evelina Prati aveva concepito con Graziano Galluzzo e partorito in carcere. Il piccolo purtroppo, non era vissuto a lungo: il suo primo inverno lo aveva stroncato. E adesso era lì anche lui, insieme alla vetusta madre e a tutti gli altri abitatori del buio, a dare il benvenuto al suo sciagurato "padre". Nessun essere vivente rivide più Enrico Alberti.

Gaetano Mistretta

Gaetano Mistretta è nato nel 1966 a Brescia dove studia Lettere presso la locale Università Cattolica. Ha iniziato a scrivere racconti dell'orrore ormai da più di dieci anni, ma ha esordito come critico cinematografico sulla rivista amatoriale romana **Dark Star** *nel 1988. Due anni dopo ha iniziato a pubblicare anche narrativa su* **Gli occhi di Medusa, Diesel e Omega**, *quindi ha curato la filmografia di Frankenstein su* **Urania** *1210. È stato aiuto montatore del film* **In viaggio verso Est** *di Beppe Cino ed ha scritto con Luca Palmerini un volume dedicato al cinema fantastico italiano,* **Spaghetti Nightmares**, *già apparso negli Stati Uniti presso la Fantasma Books e di prossima pubblicazione anche nel nostro Paese. Ha da poco dato alle stampe una antologia di una dozzina di racconti horror (***La notte dei morti, Il ventaglio, Roma 1993***) e attualmente sta lavorando al suo primo romanzo.*

I temi che Mistretta predilige, come i lettori potranno constatare da **La vendetta**, *sono quelli dell'orrore più classico, le ambientazioni quelle metropolitane e contemporanee. Fantasmi vendicativi, morti che risorgono, vampiri e mostri, maniaci sanguinari, animali per nulla innocui, e così via. Il loro campo d'azione è la quotidianità, la vita di ogni giorno in una città qualsiasi: la paura, il terrore l'evento inaspettato e terribile, una fine cruenta, sono là dietro l'angolo ad aspettarci, e sotto le apparenze più innocue può esserci l'essere più pericoloso. Come nella storia con cui l'autore bresciano appare su* **L'Eternauta**: *una vecchietta, un antiquario, la periferia della città, una scalcagnata pensione...*

G. d. T.

Illustrazioni
di Corrado Mastantuono

Indice di gradimento

L'ETERNAUTA N. 137 - SETTEMBRE 1994

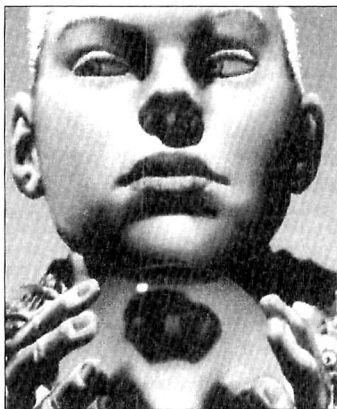
Segnalate con una «X» il Vostro voto e inviate al più presto a: Comic Art - Via F. Domiziano, 9 - 00145 ROMA

Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio ☹	Giudizio 😐	Giudizio ☺	Caratteristiche, storie e rubriche	Giudizio ☹	Giudizio 😐	Giudizio ☺
Il numero 137 nel suo complesso (contenuti)				Comic Art News a cura de L'Eternauta			
La qualità tecnica				Antefatto a cura di Gori			
Brougue di Franz				Videoispirazioni lovecraftiane di Genovesi			
Peter Kock di Barreiro & S. Lopez				Lovecraft e il culto della Magna Mater di Gordini			
Ghita di Alizarr di Thorne				Lo specchio sognante di Genovesi & Passaro			
Carissimi Eternauti... di Bartoli				Anteprime & backstage a cura di Milan & Siena			
Un superagente alla corte di se stesso a cura di Genovesi				Ci vediamo a Hobbiton di de Turris			
Posteterna				Indice di gradimento a cura dei lettori			

Risultati

INDICE DI GRADIMENTO: L'ETERNAUTA N. 134 - LUGLIO 1994

	Dati in percentuale ☹	😐	☺
Il numero 134 nel suo complesso	0	53	47
La qualità tecnica	0	47	53
Il vagabondo dei limbi di Godard & Ribera	27	26	47
Ghita di Thorne	33	47	20
Una probabilità su mille di Fernandez	6	47	47
Il planetoide di Corben	7	40	53
Carissimi Eternauti... di Bartoli	0	80	20
News a cura de L'Eternauta	13	73	14
Antefatto a cura di Gori	0	80	20
Posteterna	0	60	40
Il grande cacciatore di Angiolino & Giuliano	20	53	27
Anteprima & backstage a cura di Milan & Siena	6	67	27
Rosso, rossissimo, praticamente nero di de Turris	27	46	27
Balla con la storia: la battaglia di Waterloo di Casa	0	87	13
Il bridge e il suo universo di Parisi	20	67	13
Il fascino del Black Jack di Boero	13	60	27
Giochi in riva al mare di Flaibani	13	67	20
Di opposto in opposto di Valzania	13	73	14
Guerre in mondi fantastici di Molina	14	33	53
La pazza saggezza di Fiore	20	53	27

	Dati in percentuale ☹	😐	☺
Indice di gradimento a cura dei lettori	0	67	33
Lungometraggi Disney sempreverdi di Genovesi	0	47	.53
Il grande schermo su un CD di Genovesi	7	60	33
Guerre di carta di Donadoni & Rosa	7	53	40
Recensioni & notizie a cura di Genovesi & Passaro	20	40	40
La "star" in vinile di un B-movie! di Siena	7	53	40

LA RIVISTA DEL FANTASTICO
L'ETERNAUTA

Periodico mensile - Anno XIII - N. 137
Settembre 1994 - Lire 7.000

Autorizzazione del Tribunale di Roma n. 49 del 20/1/1988 – testata iscritta al Registro Nazionale della Stampa - spedizione in abbonamento postale 50% – **Direttore Editoriale e Responsabile:** Rinaldo Traini; **Collaborazione Redazionale:** Stefano Dodet, Tito Intoppa, Renzo Rossi, Ugo Traini; **Traduzioni:** Roberto Battestini, Ugo Traini; **Editore:** Comic Art S.r.l.; **Redazione e Amministrazione:** Via F. Domiziano, 9 – 00145 Roma; Tel. 06/54.13.737 (5 linee r.a.); Fax 06/54.10.775 (linea sempre inserita); **Ufficio Abbonamenti:** Tel. 06/ 54.04.813; **Distribuzione:** Parrini & C. – Piazza Colonna 361 – Roma; **Fotocomposizione e Fotolito:** Comic Art, Roma – La Cromografica, Roma; **Stampa:** Rotoeffe S.r.l., Ariccia (Roma); **Copertina:** Manuel P. Sanjulian; **Diritti internazionali:** Comic Art

Servizio Arretrati: *Dal n. 60 al n.70 Lire 5.000 per ciascuna copia, dal n. 71 al n. 82 Lire 5.500 per ciascuna copia, dal n. 83 al n. 105 Lire 6.000 per ciascuna copia, dal n. 106 Lire 7.000 per ciascuna copia. Spese postali Lire 2.500 per copia. Per le raccomandate aggiungere un diritto fisso di Lire 3.200 per ciascuna spedizione.*

Gli arretrati fino al n. 59 vanno richiesti alla Edizioni Produzioni Cartoons - Via Catalani, 31 - 00199 Roma

L'abbonamento di Lire 84.000 dà diritto a ricevere 12 numeri della rivista e pubblicazioni in omaggio di pari importo, che potranno essere scelte dall'abbonato sul Catalogo Generale della Comic Art. Quest'ultimo potrà essere richiesto presso la nostra redazione. Tutte le pubblicazioni edite dalla Editrice Comic Art possono essere richieste direttamente per telefono, posta o telefax inviando l'importo per vaglia ordinario o internazionale, assegno bancario o conto corrente N. 70513007.

La rivista L'Eternauta accetta inserzioni per moduli. Ciascun modulo lire 3.000 al cmq. Gli inserzionisti possono usufruire gratuitamente di un modulo composto di 10 parole oltre all'indirizzo. Se in neretto viene applicata la normale tariffa. Il testo dell'inserzione deve pervenire entro il giorno 5 del mese precedente all'uscita prevista.

Non si resiste al richiamo di Expocartoon.

A novembre c'è un appuntamento da non dimenticare. **Expocartoon** vi aspetta nuovamente alla Fiera di Roma con tante novità e forti emozioni.
Fate un nodo al fazzoletto e arrivederci a novembre.

10-13 novembre 1994 **FIERA DI ROMA**

GIOCARE È VIVERE

MOSTRA MERCATO DEL FUMETTO
DEL CINEMA D'ANIMAZIONE E DEI GAMES